

NO.200
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
每月10日出刊
有獎徵答
榮耀戰場：浴血奮戰
數量有限 請把握機會
寄回函 拿遊戲！
9款 原版遊戲大放送
活動區
特價 120元
2005 紀念號
封面繪★封面繪★
GURUMIN 可樂米物語 中文版
軟世200期 PARTY
瘋狂慶生
贈品大爆滿！
·時尚MP3隨身聽
·搶手遊戲軟體·精美ACG周邊
·人氣動畫DVD全套
活動速見 204頁
普天同慶齊歡樂·多樣好禮拿不完
唯此一片 只送不賣！
求我也不賣
嗚……求求你們送我們回家XD！
史上破天荒頭一遭
軟世編輯亂入風色幻想中
應讀者強烈要求！
大增量 24P！
非專題
綺色·耽美·夢幻之遊戲典記
哈遊戲
發燒新鮮貨·9
三國群英傳VI
文官武將特色大曝光
大富翁8
經典遊戲打地鼠
老樹新花接金幣
評遊戲
遊戲採買終極指南·9
世紀帝國3
值得花大錢升級的夢幻逸品
新冰城傳奇
顛覆傳統RPG的反骨遊戲
全面失控
號稱為冒險遊戲的新里程碑
硬底子
捷元 實測報告！
世紀帝國III 官方遊戲機
全攻略
世紀帝國III 無敵戰役攻略篇 精彩收錄 16P
雷神之鎚4 完整破關流程攻略 犀牛小隊出擊！ 猴賽雷！保證一次全破
電影夢工廠StarMaker 明星製造機攻略 教你打造一流影星
東洋の格姆
改版新紀元
櫻花情報站▶▶遊戲改編而成的動畫
新月呢喃▶▶
ToHeart2 XRATED
FESTA!!-HYPER GIRLS POP-/
怪盗アプリコット完全版/
あえかなる世界の終わりに/
GALZOOアイランド/みらろま/きると
悪口の館▶▶
Angel's Feather －琥珀の瞳－
山本和枝老師的人氣BL續作
AYAKASHI アヤカシ初回版/
ぼ〜ん·ふり〜くす！/
Fate：hollow ataraxia/
天狗の八衢
聊遊戲
全民搶購Xbox 360
冷感
評論還會再惹禍？
嚕小小
超首選
武俠群英傳2
二代強作共同延續您的武俠夢想
神奇GOGO大富翁
難得一見的美少女益智奇幻之作
決戰時刻2
新增北非戰役 挑戰沙漠之狐
鬼武者3
台灣玩家殷切期盼的中文版終於來囉！
波斯王子：雙刃王座 戰爭的濃煙再次於王子的家鄉燃起
封面設計/蘇軟晏
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 01
Printed in Taiwan

爭霸世界的野心，狂傲啟動

魔獸世界全球同步更新，體驗真正精彩

頂級座騎速度更快！外型修飾度百分百！台灣同步更新，搶先進入新開放區域：由異型昆蟲掌控的希利蘇斯，或是前往調查翡翠夢境的奇特事故、感受四大綠龍的憤怒！締造歷史與壯闊傳說，阻絕黑暗蹂功地獄，回歸優質遊戲原點，魔獸成就無人可及！

一氣呵成的探險之旅

使用創新圖形引擎，玩家不需浪費過久時間讀取資料，線上所有時間都將成為遊戲之用，珍惜你的每分每秒！

史詩體驗

延續魔獸爭霸的故事劇情，數以千計的任務考驗，挑戰黑石塔中的巨龍，消滅古城中的亡魂…，進入壯闊史詩的冒險體驗！

捍衛同盟

與眾多夥伴並肩作戰，勇闖無邊無際，危機四伏的魔獸世界！





相關訊息請密切注意官網 www.wowtaiwan.com.tw



寵物趴趴GO
PET GO GO GO
登場
養育你最愛的寵物　打造屬於自己的店舖
更多的寵物、不同氣候的國家可選擇
可愛的寵物總是牽動著我們內心某個角落，想要重拾養育寵物時的快樂心情嗎？現在就從經營一個屬於自己超卡哇伊的寵物店開始。只要隨時注意寵物狀況，注意商品及藥品的庫存量等，最IN的寵物大師就是你嘍！
研發・製作
NEW EVOLUTION
靚盒子資訊有限公司
NEW EVOLUTION TECHNOLOGY CO., LTD.
www.new-evo.com.tw
TEL:(02) 2507-2527　FAX:(02) 2507-9960
發行
智冠科技股份有限公司

SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界



CONTENTS

2005 紀念號





CONTENTS



「評遊戲」 9款 遊戲採買終極指南



[全攻略] 遊戲破關全盤指引





「騷主義」掌握街頭流行脈動

「其它單元」



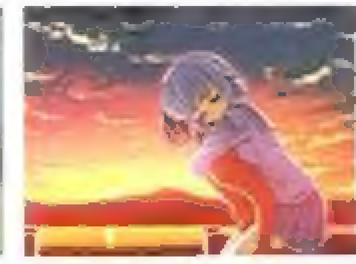
「東洋的格姆」每月日本遊戲精選

櫻花情報站

惡口の館

新月呢喃

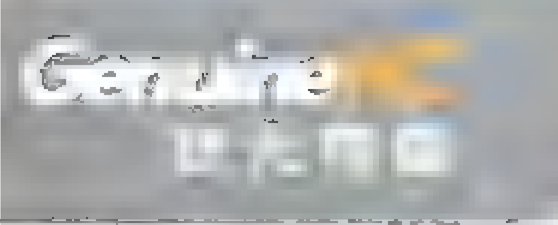












Genuine推薦使用 Microsoft® Windows® XP



採用含HT技術的Intel® Pentium® 4處理器 630的

世紀帝國III官方指定旗艦機

讓你更能享受即時戰略遊戲的3D視覺及對戰樂趣！

獨家限量好禮

世紀帝國III唯一官方指定機種

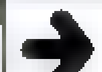
28,990元

19,990

intel inside pentium 4

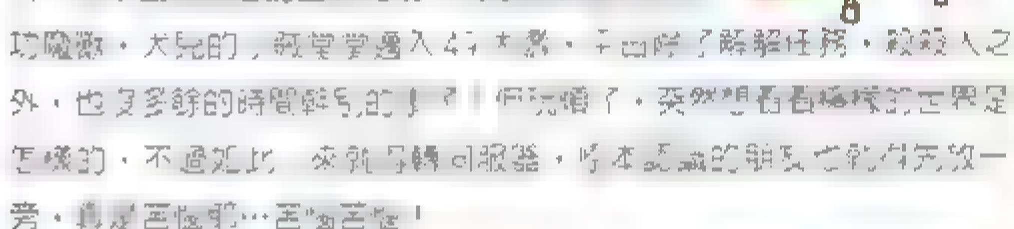


1234567890



真是太神奇了！沒想到，轉眼間軟世竟然已經邁入200期了！雖然小驢從132期就進入軟世，看起來好像滿老，不過比起眾先賢先烈來說，其實還是很菜鳥的啦！在我身邊，軟世還是兩位數的時候就在的老骨灰，可是比比皆是啊！每每想起來就覺得，原來我還是很年輕的啦！在此感謝每一位軟世讀者的支持，畢竟雜誌如果不是每一個年代都有大家的鼎力相助，想要做到200期，根本是不可能的事啦！也希望以後不管世事如何變遷，每一個軟世的讀者都能再接再厲，此生不變的支持軟世喔！

● [illegible]



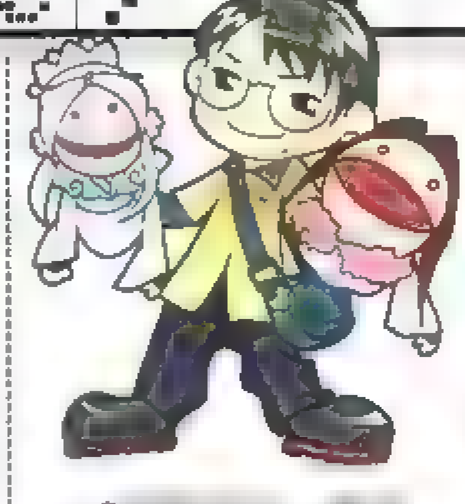
沒想到在趕稿地獄來臨的前幾天，寒流一無情的來襲了 Q Q，怕冷出名的大兄想冬眠都不行啦！只能坐在電腦前妄想被窩[illegible]的人偶[illegible]做一下奢侈的白日夢。[illegible]大兄最近在幹嘛，除了去東京[illegible]之後，就是宅在家繼續[illegible]，大兄的[illegible]邁入[illegible]，除了[illegible]任務，殺殺人之外，也沒多餘的時間[illegible]玩膩了，突然想看看[illegible]的世界是怎樣的，不過如此[illegible]，[illegible]的朋友也就[illegible]放一旁，真是[illegible]…[illegible]！

● [illegible]



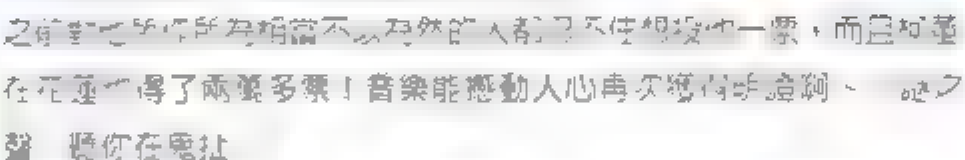
[illegible]最近工作像過頭後的狀態，年底的大家是不是都很忙碌，軟世終於邁入兩百期了，也終於進入傳說的大改版狀態，雖然沒參與到改版的籌備作業，但勇者也是滿心期待的說，不知道拿到雜誌時會看到啥樣子的新玩意兒，就請大夥們繼續把雜誌翻下去，或許會看到不可思議的東西喔！沒有的話也不要做出暗殺勇者或撕書的舉動喔！XD。

● [illegible]



這一年，終於要過去了，軟世從綜合誌的型態，演變到純單機報導，這其間還好有你們這些可愛、忠誠、死心塌地、忠貞不二、無可取代..@＃$%.的讀者支持著，未來軟世會因為大環境而改變嗎？讀者還會繼續支持我們嗎？因為是未來，所以這些都是未知的答案，但軟世需要你們的支持是肯定的。

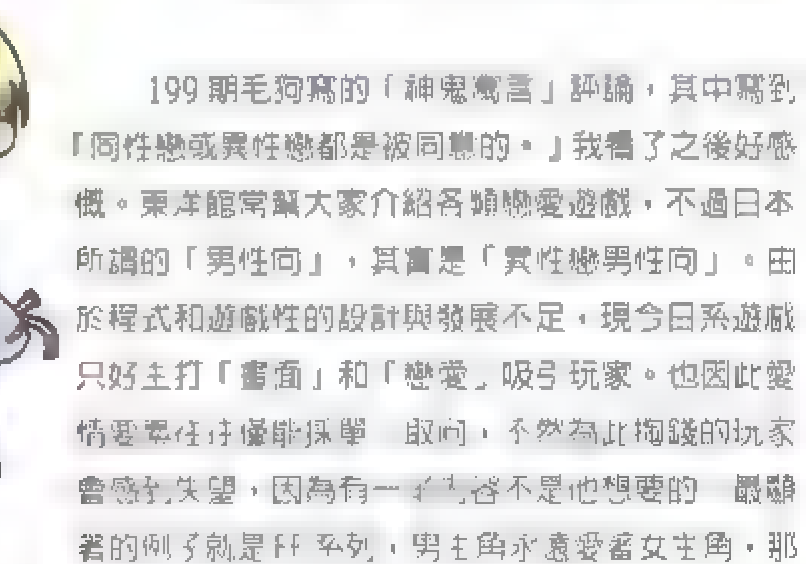
● [illegible]



年底發生的事還真多，[illegible]人的選舉也結束了，不過這次[illegible]花[illegible]競選，竟然還遇[illegible]主題曲…[illegible]當年[illegible]一時[illegible]的「日本ブレイク工業社歌」，也是乍聽之下莫名其妙，不過竟然還能進入Oricon排行的[illegible]，[illegible]主題曲[illegible]之前[illegible]相當不[illegible]的人都[illegible]一票，而且[illegible]得了兩萬多票！音樂能撼動人心[illegible]、[illegible]

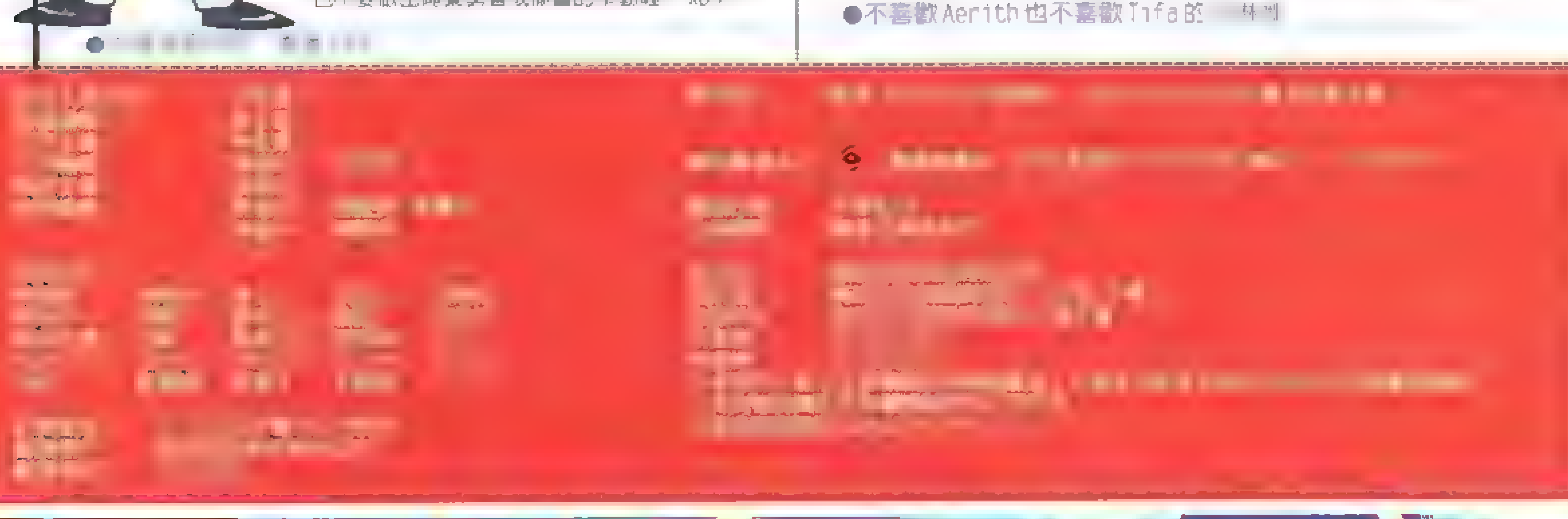


● [illegible]

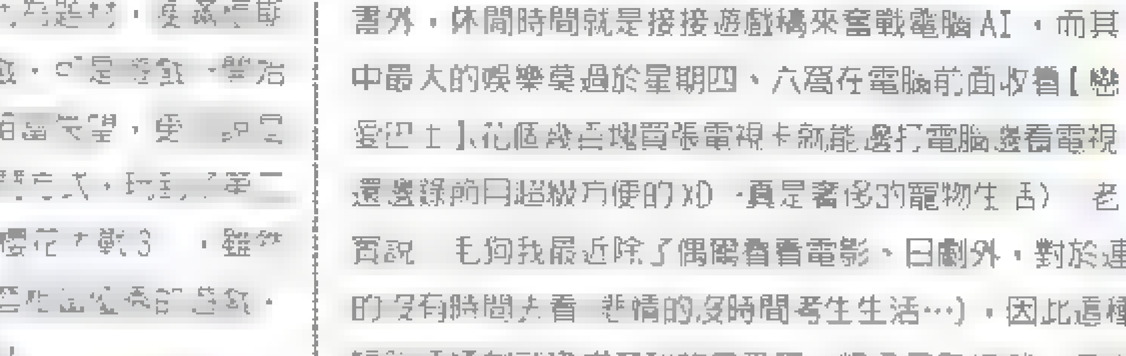


199期毛狗寫的「神鬼寓言」評論，其中寫到「同性戀或異性戀都是被同意的。」我看了之後好感慨。東岸館常幫大家介紹各類戀愛遊戲，不過日本所謂的「男性向」，其實是「異性戀男性向」。由於程式和遊戲性的設計與發展不足，現今日系遊戲只好主打「畫面」和「戀愛」吸引玩家。也因此愛情要素[illegible]取向，不然為此掏錢的玩家會感到失望，因為有一[illegible]不是他想要的。最顯著的例子就是FF系列，男主角永遠愛著女主角，那麼對於不喜歡女主角的玩家，又該怎麼辦呢？

●不喜歡Aerith也不喜歡Tifa的[illegible]







…跟朋友A到了…套筒…，那騎士…，又…騎士的…題材，…的戰鬥…遊戲，可是…的時候就讓那騎士相當失望，…BUG一堆的系統及戰鬥方式，玩到了第二章便玩不下去了，後來又玩了以超低價入手的「櫻花大戰3」，雖然…年代還要…BUG也…不被…，櫻戰3仍是一套…的遊戲，真期望國人有那麼一天能追上日本的遊戲程度啊！

「對表白的答覆如果是 OK 就接吻一起回國，如果是 NO 就歸還機票」最近毛狗除了努力 K 書發憤用功讀書外，休閒時間就是接接遊戲稿來奮戰電腦 AI，而其中最大的娛樂莫過於星期四、六窩在電腦前面收看【戀愛巴士】(花個幾百塊買張電視卡就能邊打電腦邊看電視還邊錄節目超級方便的 XD…真是奢侈的寵物生活) 老實說，毛狗我最近除了偶爾看看電影、日劇外，對於連續劇過多集數的還真的沒有時間去看（悲情的沒時間考生生活…），因此這種每個禮拜播一二集的短篇連續劇就變成了我的最愛了，精采又不拖戲，還能順便當成繞著地球跑的外景節目來學習新知(戀愛巴士開遍世界各地)，除此之外巴士上人物的戀愛過程有時候還挺感動的，真是一舉數得的好節目，要不是因為語言上的障礙毛狗就已經報名參賽去了，沒辦法，還是先學好日文再說吧 XD

● …寵物日前…



掌聲鼓勵～鼓勵！本期咱們這個冷清的單元多了六位生力軍，他們都是每月固定會被二小姐摧殘的苦命特約，請大家多多來函支持他們，其它沒發聲的特約們也一樣要全力支持唷！～廣告啦～（喂！已經選完了啦！XD）

…、…、趕稿、考試、工作、…每一天都…

玩後心得．感想．超祕技



富哥

…的心願，當富哥跟風色的製作人大哥哥提出這樣的想法時，他…



小葉

…來到遊戲的世界中，在被困在風色 4 的世界之時，…繼續趕稿囉！不是老實說，還真是不想回來呢！遊戲中，…

…特別關卡，不過說玩起來的難度可也不低喔！想要輕鬆過關是不可能的啦！…



三小姐

…也得交出一篇遊戲心得來…

…在此要小心傳授一下…的經驗談。

● …所以當然要當肉盾的份囉！適時使出數之終…

●

●

●

堤比犬兒

…





隨著雜誌出刊邁入200期，內容編排又做了微幅改版。長期閱讀本刊的讀者不難發現，評論單元又淪為這次整肅的焦點之一。這實在也沒辦法！誰叫評論是整本雜誌內容中最受關切的單元，讀者要見到犀利、公正的評析，廠商卻想看到稱讚、溢美的言辭。因此，評論就成為動輒得咎的燙手山芋。

●撰文／嚕卜卜

評論還會再惹禍？

話說在上期雜誌截稿前，特約幾乎先後承接了兩款遊戲的評論。可是，當雜誌出版後，各位讀者卻無緣讀到該特約所寫的任何一篇文章，這背後其實隱藏著兩則小故事。

首先，A遊戲經特約測試後，發現該遊戲單人模式裡的其中一種玩法幾乎完全無法作用，對於購買該遊戲中英文版本的玩家來說，很容易就撞上這個問題。基於這樣嚴重的缺失，A遊戲的中文版在特約眼裡，只能算是半成品。面對一個未完成的作品，分數最高能打幾分呢？最後，在苦等不到該發行公司提出更新檔或發表相關說明的情況下，特約和編輯部選擇放棄評論A遊戲，以免引起軒然大波。

時隔數日，特約再收到編輯部發配的B遊戲。歷經一段時間測試後，特約的兩條眉頭幾乎要皺在一塊兒。然後，某編輯的MSN跳出訊息：「耶，那個B最高不會超過6分哦。」蜻蜓飛過去後，編輯做下裁示：「那就別寫了」。

如果，你是負責評論單元的編輯，對這兩款遊戲會做怎樣的處置呢？

在194期「都是評論惹的禍！」一文中，我們曾討論過，因為遊戲雜誌與遊戲廠商間的依存關係極大，一旦有惡評惹毛廠商，使他們與雜誌社的關係惡化，那就會演變成讀者、廠商與雜誌社三輸的局面。所以，事實上不論哪本雜誌都很少出現5分（或2顆星）以下的評分，即便是被許多讀者認為比本刊還中立的友刊。儘管如此，那些自家遊戲老被評為6分、7分的廠商，火氣上來時，還是忍不住要抱怨幾聲。

無獨有偶，不光是廠商對評分迭有怨言，據說編輯部偶爾也都會收到讀者抱怨本刊評分過於寬鬆的指摘。有趣的是，假使我們拿同樣的幾款遊戲評論和友刊做比較，就會發現扣除掉特約個人的好惡外，實際上評分幾無二致。那麼，本刊為何老被批評呢？按非正式的研究報告指出，這很可能是人類心理上對數字的盲點。也就是說，當我們看到一款遊戲被評為7分，會覺得它至少還在某個水準以上。但是，當我們看到3.5時，即使我們知道滿分是5，下意識還是會覺得這東西的品質沒那麼好。於是，就造成了7/10>3.5/5的錯覺。

不管如何，遊戲評論中的「分數」一項，確實是判斷遊戲優劣時最顯而易見的指標，尤其是對那些瀏覽即過的讀者來說。卻也因此，特別容易成為眾矢之的。所以，這次的改版便決定捨去評分制。但是，沒有好壞一目瞭然的分數，真的就能讓讀者們滿意，並減少雜誌社與廠商間的衝突嗎？」小嚕是很想知道。



明星志願3
打造新世紀人氣天團!
再創夢幻級演藝王國!
2005年12月耶誕鉅獻 敬請期待
明星志願系列官方網站http://stardom.joypark.com.tw
02-8226-5665
02-8226-3491
service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw



全民搶購 Xbox 360

●撰文／[illegible]

2005年11月22日，代表下一個世代遊樂器主機的Xbox 360正式在美國上市。2000年Sony PS2上市，2001年微軟[illegible]推出Xbox，微軟[illegible]4年的時間，再次為4到5年一個週期的遊樂器生命[illegible]，反[illegible]Sony[illegible]遊樂器[illegible]一次晉[illegible]微軟，[illegible]將在明年年初上市的PS3[illegible]不能[illegible]全[illegible]歡迎，[illegible]了一[illegible]數[illegible]台[illegible]我們或許還很難[illegible]Xbox 360所造成的[illegible]，讓我們[illegible]次世代遊樂器在這個月帶給美國玩家熱潮的證據，搶先一步感受感受美國玩家所感受到的震撼。

除了與每年聖誕節前沒什麼差別，一堆花花綠綠的[illegible]上[illegible]荷包裡的小朋友之外，你應該已經[illegible]一個很特別的現象，就是有個雪白純淨的傢伙也在對你熱情招手。沒錯，這個看起來白皙亮麗的傢伙就是微軟的Xbox 360，從這個月開始，可能是微軟在遊樂器主機上的一個關鍵轉換點，也是值得我們開始觀察遊樂器市場變化的一個起始點

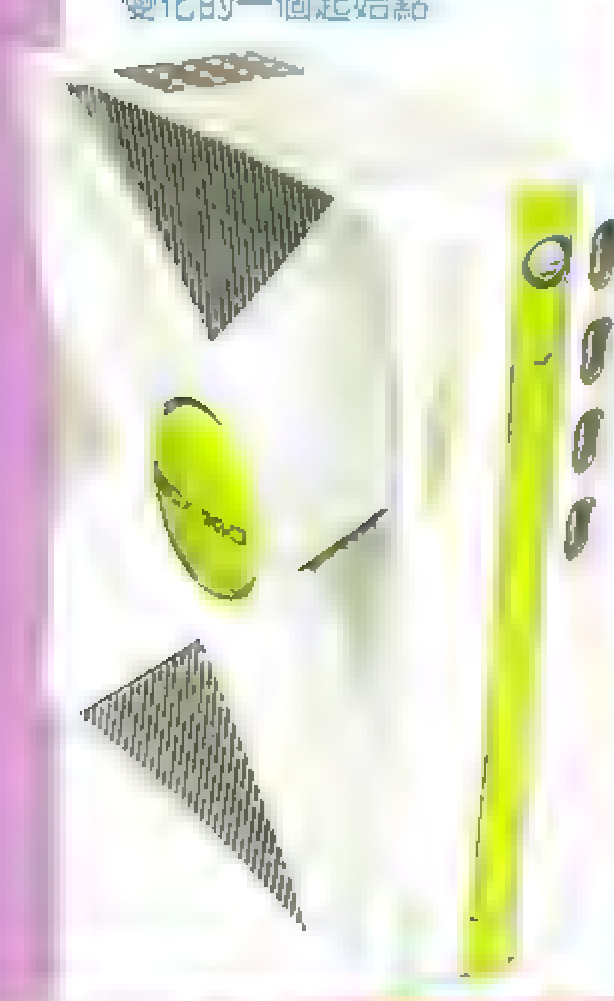
1. [illegible]，Xbox 360[illegible]50～[illegible]台，2001年11月15日Xbox上市時首週主機銷售量為37萬台，發售前十天共賣出55.6萬台。為什麼Xbox的首日出貨量很重要呢？因為2002年前11個月，全球總共也只不過賣了150萬台，而根據微軟今年預估，前Xbox 360前[illegible]個月可能可以售出超過300萬台或將近300萬台。儘管50-70萬只是出貨量，但從下面的缺貨狀況或許可以反應出出貨量已被快速消化的事實

2. [illegible]2005年[illegible]聖誕老[illegible]根本[illegible]，為什麼呢[illegible]他們許下聖誕[illegible]能收到一台Xbox 360的願望，但因為大型網路賣場或商店如Wal-mart、Bestbuy、Circuit City、EB Games、Gamestop全部在產品上市前打上「現在下單訂購的顧客將會在2006年年出才收到貨」的告示。至於在實體店家方面，無論是Wal-mart、Bestbuy、Circuit City、EB Games、Fry's Electronics、Costco或玩具反斗城，在11月22日中午已經有一堆店家告[illegible]，原因是很多人從前一天晚上就開始排隊。但是可憐的父母是不是就沒辦法幫助小孩完成今年的[illegible]呢？答案[illegible]否定的，因為下面還有幾個辦法可以讓小朋友如願。

3. [illegible]11[illegible]01[illegible]上[illegible]，[illegible]Core System[illegible]硬碟版的Premium System，在不綁遊戲的購買方式上，競標價一律以定價的兩倍來賣，而且很重要的是這並不是一項有行無市的商品，一堆玩家搶破頭。如果你不在乎錢，可以用這種方式來滿足小孩的願望。但如果你的錢實在很有限那該怎麼辦呢？請往下看下去

4. Xbox 360正式上市前一天，美國東岸維吉尼[illegible]一家EB Game商店遇到一名持槍歹徒搶劫，歹徒進入店後搶了兩台Xbox 360馬上拔腿[illegible]，[illegible]成了全世界第一位擁有Xbox 360的一般玩家…ㄟ…或許也不能算是「一般玩家」啦…畢竟一般玩家很難會去做這種蠢事…如果你很蠢、勇氣很大、還剛好有把槍，或許可用這種方式滿足孩子們的聖誕願望

[illegible]，[illegible]或者[illegible]後悔當初[illegible]。雖然在今天[illegible]Xbox 360[illegible]PS3[illegible]太過頭，[illegible]，希望[illegible]Sony的人千萬不要[illegible]，日本[illegible]Xbox 360[illegible]、一些日本遊戲製作人[illegible]360遊戲研發團隊，甚至連華人[illegible]Xbox Live[illegible]，次世代遊戲機的戰爭現在正式開始，而微軟已經踏出穩健且成功的第一步。




緊張刺激的尋寶作戰，妙趣橫生的冒險故事，
成就大富翁的夢想從這裡開始～
大富翁8
RICHMAN
大富翁系列官方網站
http://rich.joypark.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw
©2005 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved.

特別報導

微軟 Xbox 360 登陸台灣的前奏曲

EA 七款遊戲將隨主機同步在台上市

微軟Xbox 360主機於11月22日在北美地區上市後，各種相關新聞也不斷傳出，諸如：熱情玩家不畏風寒排隊搶購、歹徒持槍闖入遊戲軟體專賣店EBgames位於維吉尼亞州的一家分店搶走了6部Xbox 360；Xbox 360主機熱銷至嚴重缺貨，微軟陸續接獲玩家反應遊戲時發生當機現象……等等。而美商藝電台灣分公司也趕在這波熱潮中，宣布他們將於Xbox 360主機在台灣上市時，一次推出七款遊戲，其中包含二款中文化作品，讓台灣玩家能免除語言隔閡，盡情享受次世代主機的遊戲樂趣。




● 北美首賣時，微軟龍頭比爾．蓋茲到場，送出第一台 Xbox

Xbox 360 帶來更擬真的遊戲世界

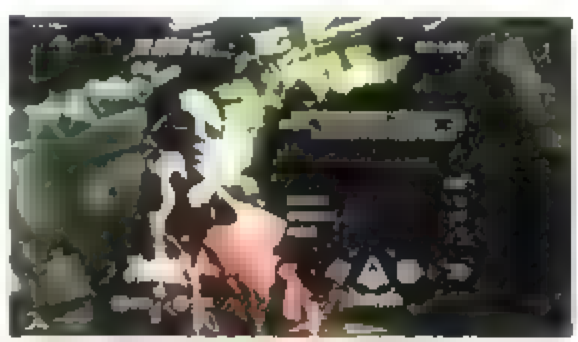
眾所週知Xbox 360支援16:9寬螢幕格式及720p至1080i輸出，具備強大的運算處理效能和網際網路功能。為此，EA發行於這款平台上的遊戲將著重在：呈現出較其他平台更擬真的遊戲世界，配合設計更具精準性與人性化的操控系統，提供連線競玩、下載資料和訊息等部分。EA台灣分公司預計在首波發行的七款遊戲中，兩款中文化遊戲是PC版才發行沒多久的《極速快感：全民公敵》和《勁爆美國職籃06》。

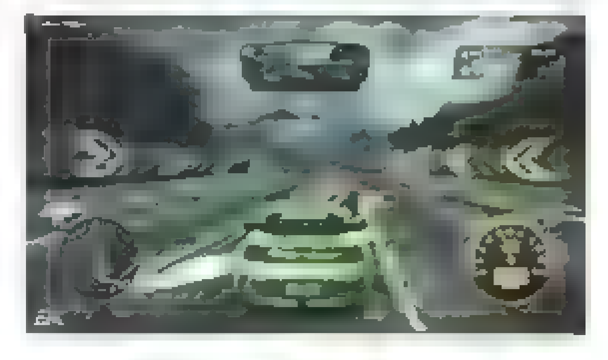




● 美商藝電公佈這四款中文化遊戲將於 Xbox 360 主機在台灣上市推出。

在《極速快感：全民公敵》這款遊戲裡，玩家必須和各街頭頂尖車手進行驚心動魄、血脈賁張的瘋狂競速，並以高超的駕駛技巧躲避道路警察追緝，建立自己的街頭名聲和前科檔案，最後成為警方黑名單上的頭號公敵。Xbox 360版將比其他平台版本呈現出更佳的畫面品質，運用普通貼圖、數位掃描和即時光線效果等圖形技術，帶來目前市場上任一款賽車遊戲都無法匹敵的視覺體驗。再者，透過Xbox Live的網路功能，玩家將可與來自其他國家的同好一起競逐超級賽車手排名！



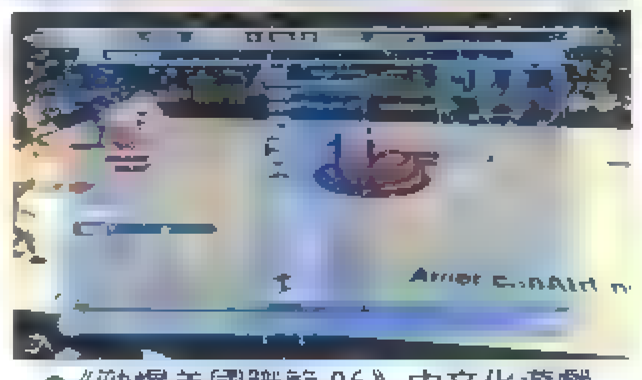


● 《極速快感：全民公敵》中文化遊戲畫面

NBA實況重現

另一方面，《勁爆美國職籃06》Xbox 360版也會帶領玩家進入超擬真的籃球世界。由NBA球星「閃電俠」韋德協助進行動態擷取的這款遊戲，在其他平台版本中只收錄了動作部分，Xbox 360版則把臉部表情也一併製作，這使得球員們在球場上的神情舉止都能栩栩如生。而支援寬螢幕的設計，更讓玩家彷彿置身球場一般，真切感受到籃球比賽的節奏與張力。





●《勁爆美國職籃06》中文化遊戲畫面

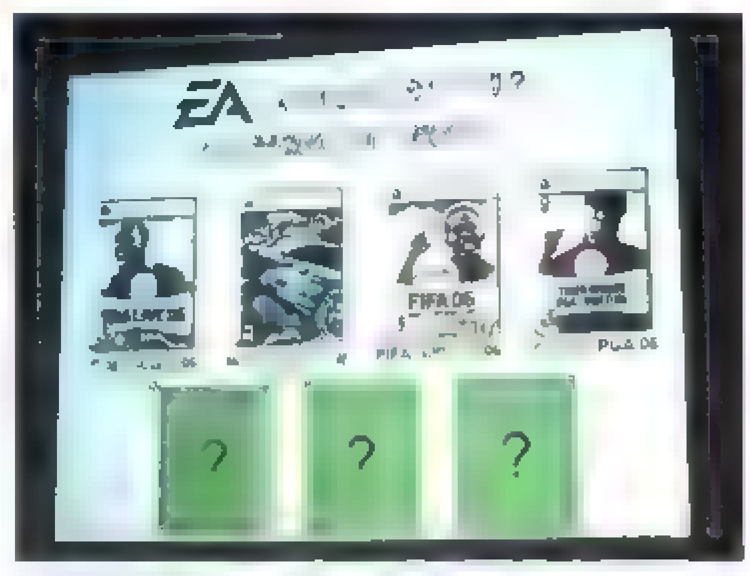




● FIFA與TIG也都將在Xbox 360以中文化呈現

運動系列一次玩個夠

除上述兩款中文化作品外，台灣EA表示在北美已發行的《FIFA國際足盟06》和《老虎伍茲PGA 06》也是列在同步發行的名單上。因應06年世足賽所推出的《FIFA國際足盟06》，在Xbox 360版中，球員動作會更貼近真實性與物理性，加上現場觀眾都是以3D動態呈現，所以玩家會體驗到無上的臨場感。而《老虎伍茲PGA 06》也是EA方面頗有信心的作品，除了因為高爾夫類型遊戲近年來在台銷售呈穩健且顯著成長，Xbox 360版優異的光影表現和真實的物理反應，以及配合雙類比搖桿所設計更精確的揮桿和擊球控制，都會讓玩家有如同親自上場打小白球的感覺。



● 故作神祕？另三款中文化遊戲令人期待！

神祕的三款遊戲？！

至於另外三款遊戲，EA故作神秘地表示還不能公布遊戲名稱，但遊戲會是第一人稱射擊和格鬥等類型，據推測其中一款可能為《暗黑格鬥3》。有關遊戲的發售日與價格，美商藝電也表示須配合台灣微軟正式發表的相關上市計劃，因此目前還無法宣布確切資訊。不管怎樣，EA台灣分公司這次的宣示動作，非但展現出他們對Xbox 360主機在台上市的支持，也透露出他們看好Xbox 360在台灣市場上的銷售潛力。

XBOX 360台灣現身！

XBOX 360 達人訓練營

11月28日，台灣微軟舉辦了一場讓各界媒體、各個經銷商，都能近距離認識XBOX 360的活動「XBOX 360達人訓練營」，此活動是針對台灣地區媒體與經銷商所舉辦的XBOX 360軟硬體體驗活動，藉由活動中的介紹與親身體驗，讓在場的人能對XBOX 360的軟硬體有更深入的了解。這次的活動分成三個場次，28日的場次則是針對各界媒體所舉辦的，由台灣微軟派遣專車接送到場媒體至會場。報到之後所有媒體都穿上了由台灣微軟所提供的XBOX 360 T恤參與整場活動。活動現場設置了9組XBOX 360試玩機台、1組擁有5.1聲道的環繞試玩機台，搭配著高解析度液晶電視機與懶骨頭沙發椅，營造出輕鬆休閒的感覺，每組也將由專業的台灣微軟工作人員進行現場解說。



● XBOX 360 達人訓練營會場

XBOX 360功能特性解說

活動首先由主導台灣地區Xbox事業的台灣微軟家庭娛樂事業部協理 周文英 登場，在簡短的致詞之後，隨即請出台灣微軟家庭娛樂事業部遊戲產品行銷經理 陳傑棟，兩人於是針對XBOX 360所具備的各項功能進行解說，內容中則包括720p高解析度電視輸出、5.1聲道環場音效、擺脫接線束縛的無線控制器、電腦電視與遊樂器通吃的萬用媒體遙控器、多樣化的影音連接功能、個性化主機面板更換等等。接下來將會針對以上這些XBOX 360許多優點多作說明，希望玩家看過這些之後，將能更能夠認識XBOX 360這台優秀的主機。





● 開始介紹XBOX 360



特別報導

一、高解析度電視輸出與環場音效

高解析度電視輸出方面，將推出在XBOX 360的所有遊戲都將具備720p的1280 x 720輸出功能與全景反鋸齒(FSAA)處理，搭配支援720p的高解析度電視產品，將能提供比現有480p的640 x 480遊戲畫面高出數倍的解析度，呈現出更寬闊的視野與更細緻的畫面。而在前一代就納入主機硬體標準功能的杜比數位5.1聲道環場音效，在本次的XBOX 360上也將成為遊戲標準支援的項目之一。



● 美金399版本的Xbox360，包括額外的硬碟、耳機和遙控器

二、有線／無線控制器

XBOX 360主機最多能同時支援4名玩家的有線／無線控制器的輸入，主機的電源鈕與控制器的導引鈕四周都設計有標示燈號，透過燈號即可清楚的識別自己的控制器是屬於第幾號玩家，且主機上的燈號還會隨著直立或橫放而自動轉向，這點就相當貼心呢。XBOX 360有線控制器採用標準USB介面，且具備防拉扯接頭，這一點就跟Xbox的手把一樣。另外，可同時支援XBOX 360與PC平台，讓玩家能以同一個控制器通吃兩平台上的遊戲。



● Xbox360和Xbox對比，新主機更加苗條、時尚

本次XBOX 360將無線控制器納入標準支援配備，讓玩家得以擺脫接線束縛。XBOX 360無線控制器使用2.4GHz無線電波傳輸，具備即時高速的傳輸，且不易受到障礙物干擾，並支援震動功能與耳機麥克風輸出入。在使用選購的充電電池時，一次充電可供持續遊玩16個小時之久，沒電時可使用充電連接線透過主機的USB連接埠充電。之外並具備頻道自動識別與切換功能，通信範圍內最多可同時容許256個無線控制器並存，而不至於相互干擾。



● Xbox360採用無螺絲設計，普通用戶很難打開

三、[illegible]

可連接豐富種類的可攜式影音週邊，也是XBOX 360所具備的一大特色，在活動現場以iPod、USB隨身碟與數位相機等可攜式數位影音週邊產品，透過USB連接到XBOX 360上，立刻就被主機所辨識出來，並可直接於電視上播放這些可攜式週邊中所儲存的音樂與圖片檔案。除了具備USB介面的可攜式裝置連接之外，XBOX 360還可透過網路與Windows XP MCE作業系統連線，以串流方式播放儲存於PC端的音樂、圖片與高解析度影片檔案等。



● 示範外接數位相機

四、萬用媒體遙控器

在Xbox主機時是採選購方式的DVD播放功能，在本次的XBOX 360上則改為內建，且支援高檔的480p輸出模式。為了要讓相關影音功能的操作更為便利直覺，微軟也推了可適用於MCE PC與XBOX 360的萬用媒體遙控器。且該遙控器還同時整合通用電視遙控功能，可一手掌控多台影音設備的操作。

Xbox 360 標準展示試玩機台亮相

當介紹完Xbox 360的各種功能與設計之後，隨即揭開會場一旁的神秘簾幕，並且正式公佈未來將登陸台灣各大遊戲賣場的XBOX 360標準展示試玩機台。



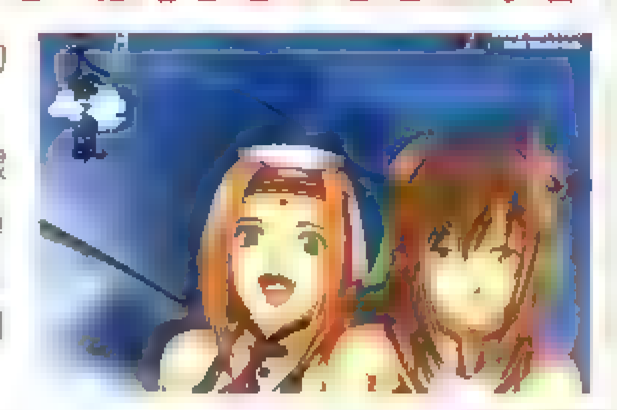
《凱蜜歐傳奇》遊戲畫面唯美真實



智冠、弘煜合作開發武俠大作

天地之風 即將開啟一段穿梭於水滸傳的世界

智冠科技，電腦遊戲市場的引領者、弘煜科技，2005年Game Star最佳策略遊戲的研發商，於2006年聯手出擊！即將為臺灣的策略遊戲市場，帶入新一波的中國武俠風。《天地之風》一個以水滸傳為背景，加入自創角色為主角的RSLG遊戲。玩家以主角的眼光、世界為出發點，浸淫於水滸傳的世界。雖然表面上是如此，但世界的一草一木都隨著他在任務過程中的抉擇而不斷的改寫，造就之後所面臨的結局。同時，又可藉遊戲自由度的安排，在明確或未知的狀態下，一步步走向呈現序篇、顛覆序篇，重新體驗這個我們已知的經典故事。



精彩遊戲試玩版已經釋出囉！《金剛》徵文！寫遊戲心得就送你去看金剛

由奧斯卡最佳導演獎的魔戒[illegible]Jackson[illegible]《金剛》的PC版遊戲試玩版已經釋出囉！想搶先電影上市前先體驗《金剛》的懾人魅力與威力嗎？別猶豫！趕緊[illegible]央特衛特別與環球影業情商[illegible]心得，就送你去看《金剛》[illegible]過關心得、攻略或是分享遊戲體驗心情都可[illegible]於來稿中嚴選最優的數名，致贈《金剛》相關周邊精品喔！

活動辦法

[illegible]即日起將玩《金[illegible]

[illegible]

全球最受歡迎多人連線射擊遊戲 去7-11買《絕對武力：次世代》就送精美紀念筆記本喔！

由次世代Source引擎所打造的《絕對武力：次世代》於日前轟動上市了。除了體驗更刺激的對戰樂趣外，擁有CS：S零售版本的玩家，還能透過STEAM平台的支援，持續享受到不斷新增的地圖與人物模組，除此之外，還能玩到全球最受歡迎的二戰多人連線射擊遊戲《決勝之日：次世代》，以及《戰慄時空2》多人連線射擊模組。另外，凡自7-11便利商店購買CS：S零售版本，就能得到精美獨家CS：S紀念筆記本乙本喔！

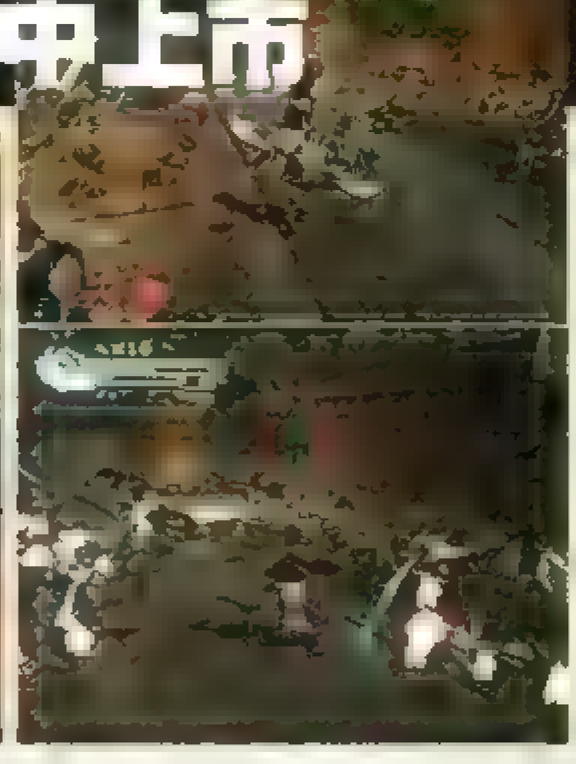


‧獨家精美CS紀念筆記本

穿越日本古代與現代巴黎 《鬼武者3》中文版電腦遊戲12月中上市

以知名史實和虛構劇情融合而成的精采故事、多樣且豐富的遊戲操縱而深獲許多玩家喜歡的動作冒險遊戲「鬼武者」系列也已經推出第三代，而這款言致超人氣動作遊戲即將在12月在個人電腦平台上以中文版與玩家們見面囉，本作除了邀請巨星金城武來擔綱遊戲中明智左馬介一角外，還邀請到了國際知名演員尚雷諾來擔任另一位主角「傑克‧布朗」。不同於以往專注於日本戰國時代的時空題材，這次三代也加入了現代化的要素，不僅日本戰國時代的本能寺，甚至連法國的凱旋門、巴黎鐵塔等知名建築也成為遊戲中的場景，讓遊戲整體展現出另一種超現代風格的嶄新氣氛。







票選可愛人氣角色活動！

史上最可愛的遊戲《可樂米物語》中文版即將上市，遊戲中小帕琳與她的好朋友們展開了一場夢的大冒險，可愛的主角群在日本吸引了無數的 fans，大家最喜歡的是那個角色呢？快為心中最愛的角色投下你的一票吧~

帕琳

相當可愛大方的女孩子，帕琳一副人見人愛的娃娃臉，在很多小男孩心中是一個理想女朋友，她最喜歡吃的零食是草莓蛋糕。



露諾

帕琳的好朋友，稱帕琳為姐姐的女幽靈，她雖然是個年紀幼小而又沒有方向感的小女孩，不過心地卻是十分善良，在眾多幽靈之中她可說是大家的偶像。

普柯

帕琳的好朋友，相當於鄰家哥哥的男幽靈，一副冷靜沉著的模樣，是幽靈一家的中心人物，他經常為帕琳提供很多好建議，對帕琳來說他除了是一個好朋友，也是一個可靠的幽靈。



皮耶爾

帶著一頂法國式帽子的幽靈，對目標成為上流紳士的他來說，每日下午的喝茶時間是必不可少的東西，是幽靈之家維修的貢獻者。

發奇

喜歡裝作一副怪獸樣子的幽靈，雖然是一隻幽靈，但卻是一個小鬼頭，他很希望自己能早日長大成人。



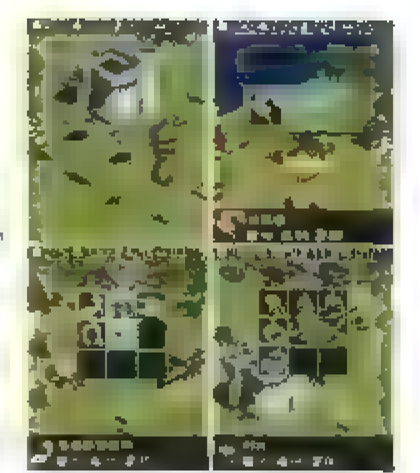
伊瓦奧

體格強壯的幽靈，雖然一副強壯的身子，不過卻是一隻不怎麼可靠的岩石幽靈，最近在為身子不斷風化的情況煩惱，幽靈之家維修的主要勞動力。

活動辦法：
請將你最喜愛的角色Email至anzor@interwise.com.tw 附上您的姓名、電話、聯絡方式，我們會在活動結束後，致贈精美禮物喔~
英特衛遊戲網 www.interwise.com.tw/Web/Main

一款超具重量和突破性的手機遊戲
世紀帝國 II 手機中文版

遊戲名稱：世紀帝國 II 手機中文版
遊戲類型：即時戰略
發行公司：寶石星球
預計發行日：2005/12 月



紅遍全世界的即時戰略遊戲《世紀帝國》，不僅帶動即時戰略遊戲的風潮，現在更成功的移植到手機上，不僅耐玩性十足，徹底顛覆以往手機遊戲帶給人的簡單印象，是一款具有突破創造性的遊戲。整款遊戲不僅精緻而且頗具深度，玩家可以隨著喜好程度調整關卡，聰明的 AI 讓人永遠玩不膩，絕對是可以走到哪玩到哪，讓人上癮的手機遊戲。

寶石星球 www.gemmyplanet.com

光譜資訊代理 NIVAL 最新作
《諜報菁英》



由製作《蒼穹霸主》、《魔法門之英雄無敵》、《閃擊戰》系列的製作小組所研發的最新作品《諜報菁英》Hammer & Sickle，玩家將化身成一位冷戰時期的蘇聯探員，於二戰結束後的 1949 年在英美佔領區從事情報活動。遊戲完美地結合了角色扮演與回合、即時並行的戰鬥模式，並導入了非單線性的劇情，根據不同的對話內容可能引發完全不同的結果。為了執行秘密的情報活動，玩家所操作的探員可能要變換不同的造型來掩人耳目。遊戲的自由度相當高，除了主角陣亡會導致遊戲結束外，並沒有其他太多限制，但遊戲中的世界卻會隨著你的行動而有所改變，如果探員的舉止不夠低調，美國可能會認為蘇聯正在進行恐怖活動，而導致戰爭的爆發。《諜報菁英》還收錄了近 90 種二戰時期所使用的實際武器，想體驗緊張精彩的情報員生活的玩家一定不容錯過！

好想好想收藏…
《交響樂之雨愛藏版》追加琵歐伯音樂學院校徽！

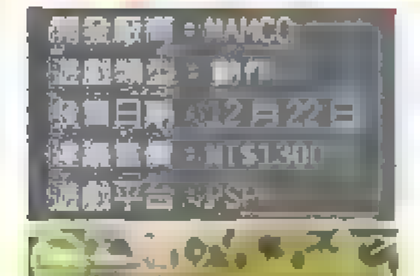
《交響樂之雨愛藏版》內容不僅囊括了 DVD 版重錄製的高畫質解析愛藏版遊戲及音樂版美術設定集之外，還有 2 本小說──全彩妖精芙鈴短篇小說～「妖精之書」和「交響樂之雨 同名短篇小說集」，看小說同時，還可以播放由音樂家岡崎律子作曲，搭檔長谷川智樹所製作的 5 首鋼琴與大提琴二重奏的「遊戲原聲帶」，在預購啟動前一刻，官方還急緊追加了夢幻逸品「琵歐伯音樂學院校徽一枚」，預購活動已於即日起跑，超愛芙鈴的玩家們千萬不能錯過喔！

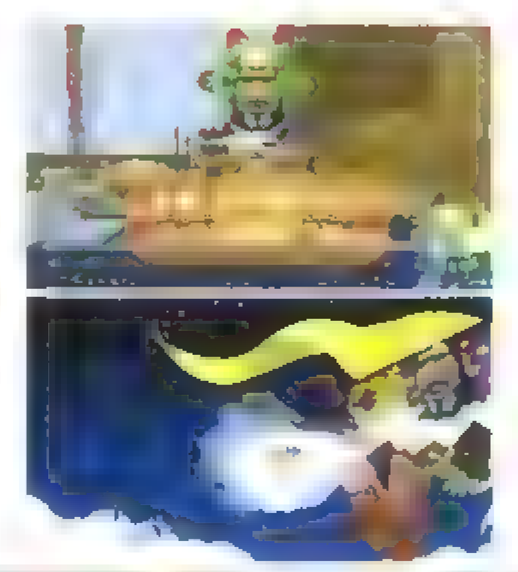
光譜資訊 www.ttime.com.tw


-琵歐伯音樂學院校徽

PSP新GAME報

作樂諸島 王子幫助動物重建家園！

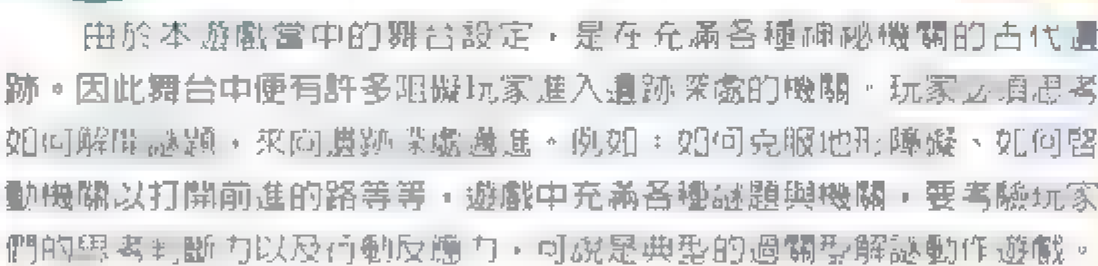




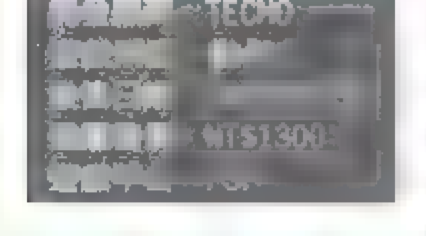
在地球的某個海域，有個叫作樂園諸島的群島，各種不同的動物分別棲息在適合的島上，享受快樂的日子。可是有一天，一陣超級大浪冲毀了所有的島嶼，於是動物們便開始了可憐的漂流生活。正在漂流的時候，烏龜發現了一個美麗的島嶼，並且遇見了不可思議的小矮人（王子），於是烏龜便向王子陳述動物們的不幸。聽到動物們不幸遭遇的大王，決心要拯救動物，於是便派王子上場了！



帶著小機器人解開古代遺跡之謎！



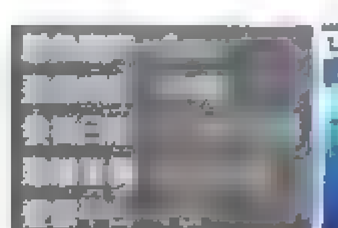


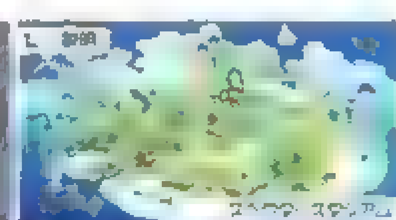


由於本遊戲當中的舞台設定，是在充滿各種神秘機關的古代遺跡。因此舞台中便有許多阻礙玩家進入遺跡深處的機關。玩家必須思考如何解開謎題，來向遺跡深處邁進。例如：如何克服地形障礙、如何啟動機關以打開前進的路等等，遊戲中充滿各種謎題與機關，要考驗玩家們的思考判斷力以及行動反應力，可說是典型的過關型解謎動作遊戲。

瓦利歐製造2（暫）

保留前作加上新創的迷你遊戲共100種！





前作雖然廣受好評，不過有一些遊戲的遊玩時間稍嫌冗長，或是難度稍高，而此部分在本作當中，都做了些許的刪減或調整。保留了一些廣受好評的迷你遊戲在本作中，例如1公尺賽跑等等。另外所增加的多種遊戲，都是全新設計的小遊戲。所增加的新遊戲其遊玩時間都很短，操作方法也更加明瞭簡單，更能讓玩家短時間娛樂，是可以隨時隨地輕鬆遊玩的小品。

真・女神轉生 デビルサマナー

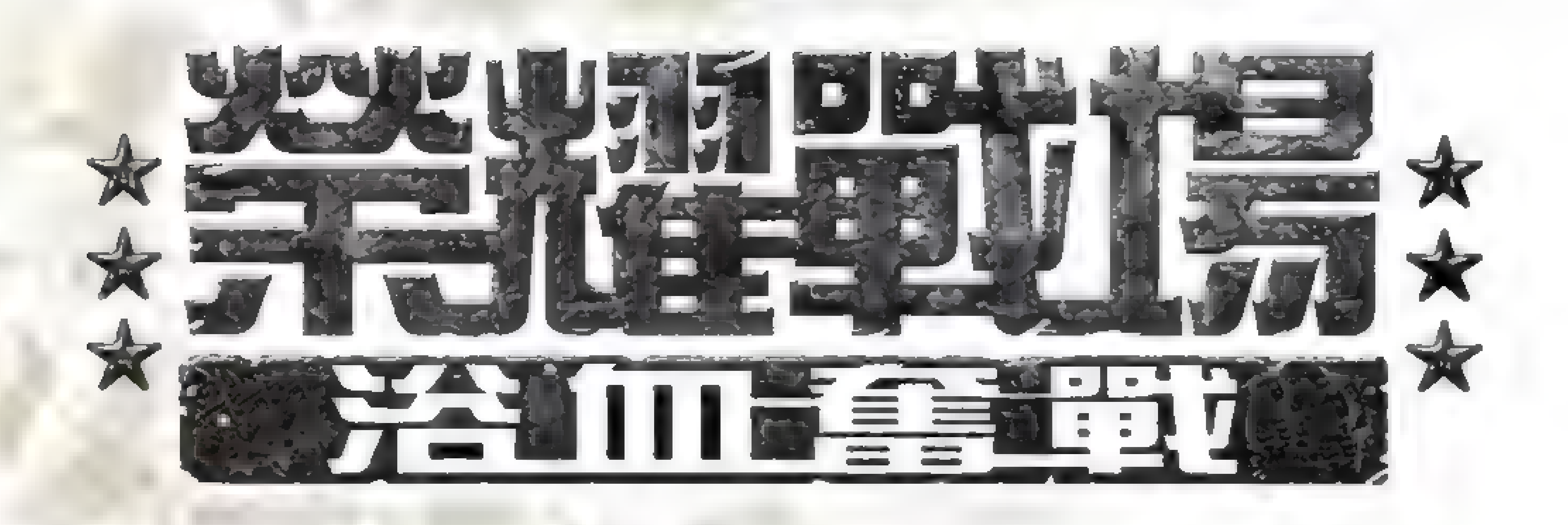
惡魔召喚師與惡魔展開大戰





故事是發生在20世紀末，地點是日本一座美麗的海邊城市「平崎市」，過著安逸生活的主角葛葉KYOUJI，由於有一天突然收到了不明來歷的攻擊，而擁有了召喚和操縱惡魔的神奇力量。同時，葛葉也發現了來自恐怖異族的邪惡計劃。也許是命運的安排，葛葉KYOUJI遇上了同樣具有神奇力量的女主角REI。於是兩人開始了拯救人類世界的艱辛血戰…。





「從現在到世界末日，參與其中的我們將被世人所憶起.....」

—莎士比亞

《榮耀戰場》最新可獨立執行續作

最著名諾曼第登陸 真人實事血淚史詩重現！

PS2新GAME報

THE お姉チャンバラ 2 SIMPLE2000 シリーズ

妖艷美女&嗜血殭屍!再次登場!

開發廠商:D3P　遊戲類型:動作
發售日期:12月　建議售價:NT$620
遊戲平台:PS2

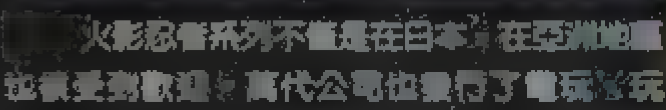


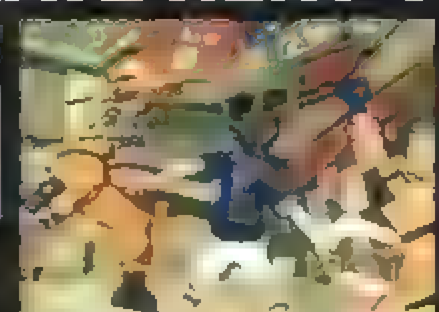
受到狂熱支持的前作「THE SWORD FIGHT SISTER」,其團滿熱血正統續作即將登場!這次將有更加進化的遊戲系統,您可以看見更加[illegible]的影,以及[illegible]的冷酷動作。而且本次還有了多重角色以及多重武器的新系統,如此一來主角將不再只是一人,您還可以[illegible]其他美女[illegible]!是男人都不免會[illegible]下的本作品,[illegible]它的全貌吧!

NARUTO:NARUTIMATE HERO 3

人氣續作大登場!

開發廠商:BANDAI　遊戲類型:動作
發售日期:12月22日　建議售價:NT$2080
遊戲平台:PS2





火影忍者系列不僅是在日本,在亞洲地區也很受到歡迎,萬代公司也發行了電玩、玩具、食玩、卡片等相關周邊商品,在日本漫畫的銷量[illegible],卡通也正在播出。本次續作登場人物的增加至40人,因此可以有許多戰鬥及策略的運用,特別[illegible]動畫且與RPG遊戲內容相[illegible],是NARUTO系列作品迷的必收藏之作。

義經紀

和鵺魅魍魎死鬥!絢爛奢華的劍術動作遊戲!

發售日期:12月1日　建議售價:NT$1,700
遊戲平台:PS2



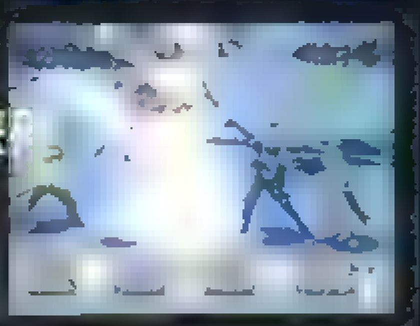
[illegible]平安時代是[illegible]等鬼怪們四處橫行肆虐的世界末日,您將操控一名年輕武者「源義經」和其他4名夥伴一起於迷宮中冒險,您將驅使各種組合技及合體動作和妖怪們決戰,是一部既爽快又有深度的劍術動作遊戲,遊戲裡也同時滿載了[illegible]產生迷宮每次迷宮每次都有不同感受的[illegible]、累積經驗值培育最強角色、收集珍貴武器及道具…等的耐玩要素!

©BANPRESTO 2005

テイルズオブアビス

紅髮少年繼承魔女之力展開旅程

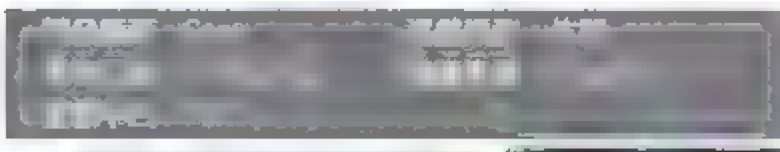
開發廠商:NAMCO　遊戲類型:角色扮演
發售日期:12月15日　建議售價:NT$3700
遊戲平台:PS2



以扣人心弦之動人劇情、[illegible]如生的鮮活角色、繽紛炫麗的痛快戰鬥,已成日式RPG另一代名詞之名作「傳奇」系列,誕生10周年紀念的最新作品,繼承自「Tales of Symphonia」的立體[illegible],著名漫畫家藤島康介氏筆下之秀逸人物,和經過[illegible]的3D影像表現、自由戰鬥系統,將為玩者帶來充滿魅力與內涵的角色扮演體驗。[illegible]藤島 康介 ©2005 NAMCO LTD.

打工[illegible] 2000 (暫)

讓人發出會心一笑的生活夥伴





這款另具特色的新型態遊戲,是藉由各式各樣的打工兼職來賺取金錢,並獲得新的小遊戲或道具,每種打工兼職都相當有特色,且內含許多幽默笑點,會讓人不由得發出會心一笑,對於懂得搞笑幽默的玩家,可說是最佳消磨時間的良伴。有時需要及時反應、有時則需要動動腦筋,無論何時何地,都能放鬆您的情緒、讓您心神愉快。

エグジット

協力脫出、命懸一線的美式風格遊戲



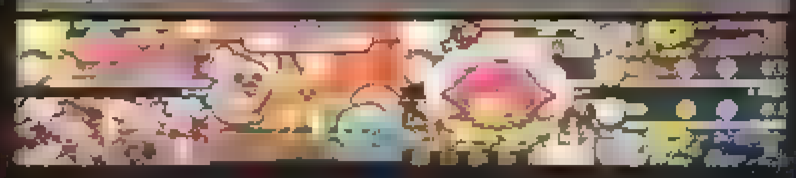


遊戲的主角,是一名經驗老道的災害現場營救隊員,他一次又一次地把受災者從災害現場安全救出,但災害現場的形勢可謂是瞬息萬變,主角時常會由於突如其來的種種變化,而身陷險境,他只有與身邊的受災者做到互相協力、步步[illegible]營,方可在僅有的時間之內從災害現場全身而出,如稍有閃失,後果將…

太鼓の達人 わいわいハッピー!六代目

今年冬天!再來歡欣鼓舞地敲擊太鼓吧!

發售日期:12月8日　建議售價:未定



[illegible]增加許多能更炒熱氣氛的全新要素,有著系列史上最高份量及品質的內容,貫穿今年整年初的派對季節的「太鼓之達人」即將推出!除了有最多可以8人熱鬧決戰且更加進化的「wa!wa!太鼓合戰」模式之外,還新增4種有趣的迷你遊戲!而預定收錄高達50首的曲目,也是位居系列遊戲之冠!今後將不斷擴展開來的「太鼓之達人」的世界,是絕不會結束的喔!

©2000 2001 2002 2003 2004 2005 NAMCO LTD.



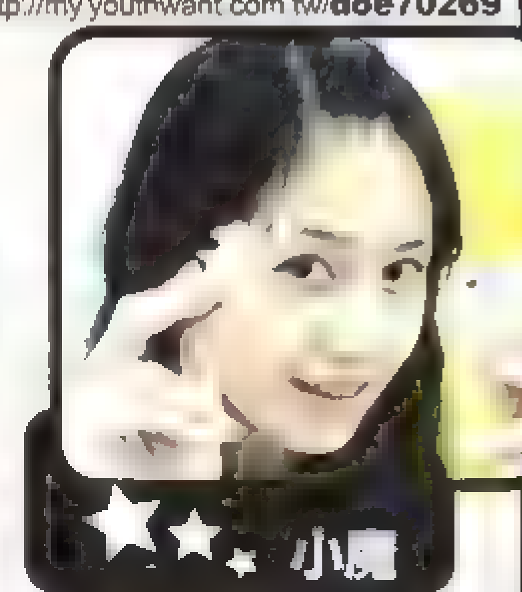
神奇GO GO大富翁
看奇幻浪漫美少女
如何出槌、搞怪～
☆施魔法封印之術、宣神喻逆天之技
許願寶石，究屬何方？
☆人心的走向，天界、靈界的爭戰
召喚靈獸，銳不可當！
研發 SOFT WORLD Game Developing in Taipei
發行 智冠科技股份有限公司
官方網站 http://www.gamedreamer.com.tw/magical
©&℗Soft-World International Corp.

網路交友之終極絕招大公開

你還在網路交友平台內傻傻等人家來找你聊天嗎？再等下去，機會就被別人搶走啦～為了回饋親愛的讀者們，小編特別以優仕網名片交友為例，特別公開網路交友之終極大絕招，保證看完後，讓你從此網路交友所向披靡，網路人氣NO.1啦～



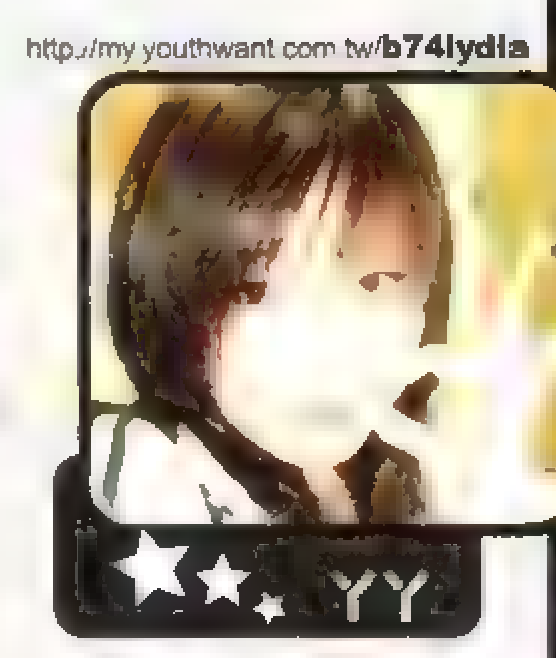
http://my.youthwant.com.tw/doe70269



該露的別藏起來

網路交友的第一步就是要先讓別人也能清楚的認識你，所以該認真填寫的資料一項都不可漏，包括你的生日、星座、現在的職業或就讀學校、希望交友對象的條件（當然，這些資料日後都很有可能成為你和她打開話閘子的機會…）。不過，切記千萬別把你的電話、MSN、即時通帳號等資料公開在你的名片內，這樣只會讓女孩覺得你只是想來把妹（雖然事實如此，但也不用立刻表現出來…），哪還有興趣與你深交。所以，這些東西等日後有機會再慢慢告訴她吧！

http://my.youthwant.com.tw/b74lydia



善加利用各種互動機制，適當地創造機會

要認識女生最關鍵的是不能著急。雖然，一般人也許不會看一眼就討厭你，但也不會一眼就看上你（除非你長得像金城武或賀軍翔），好感是需要隨著了解而不斷增加的，所以問題的關鍵是你要自己創造機會與女生接觸。例如，每天到她的簽到簿報到，讓她知道你每天都有上線關心她；看到她的相簿裡有某個風景區的照片，也可以利用留言功能向她詢問行程安排等。接下來．．．嘿嘿～就要看你個人的功力囉！

要低姿態起步

首先要把關係定位成「朋友」，本來是「普通朋友」，你希望成為「好朋友」，有品味的還可以要求對方成為「紅顏知己」什麼的，總之千萬不要說「追你」。 你想想，你如果根本不提「追」，那麼女孩子也就更沒機會「拒絕」你── 你沒追她怎麼拒絕你？！ 這樣可以減輕女孩子的心理壓力，使你們能順利的交往下去。

http://my.youthwant.com.tw/w521013

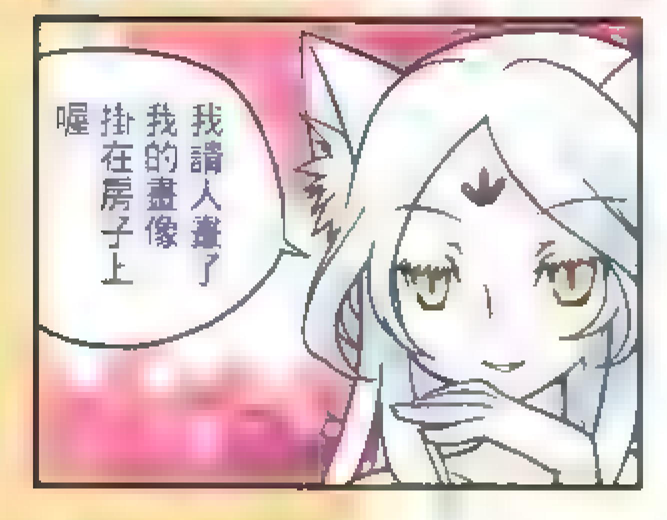


交往過程中不要太急躁

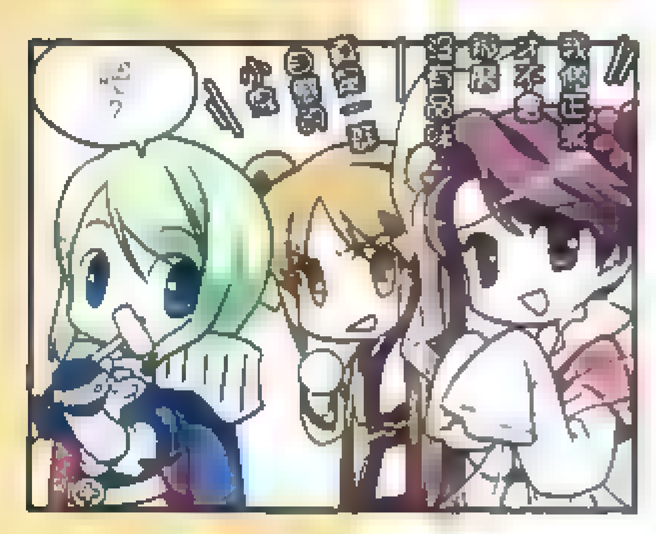
要有張有弛，不要整天掛在網上纏著人家，誰這樣對你，你也會膩。整天纏著她，人家自然不覺得你好，你適當的冷個一兩天，女孩子就會想起你在的好處了。另外，也別天天想著要把她約出來見面，免得雙方彼此不了解，一見面就把場子搞得像相親，豈不更尷尬～總之，多多了解才是網路交友的王道呀！

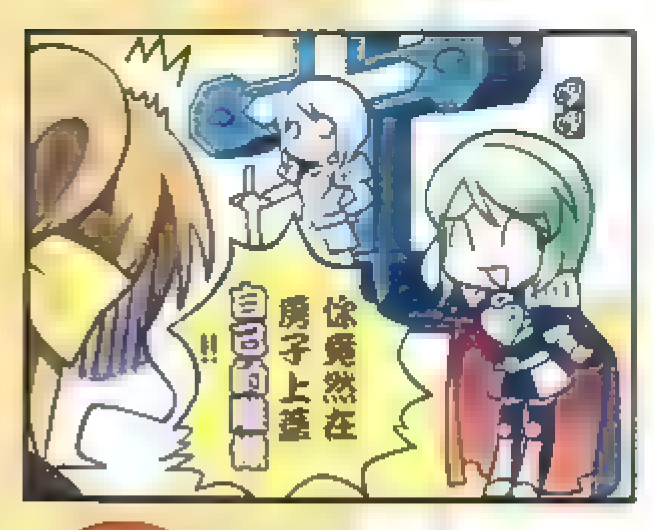


蓋房子







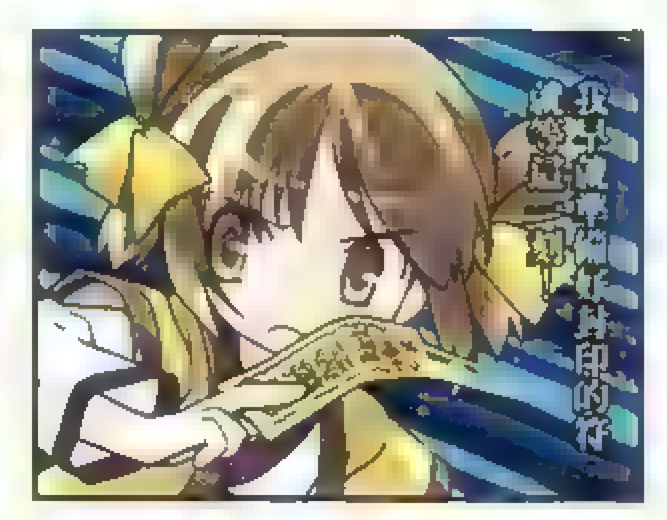




遊戲主角所建造的房子，皆有其獨特的裝潢，換個角色來玩看看吧！

這是大富翁





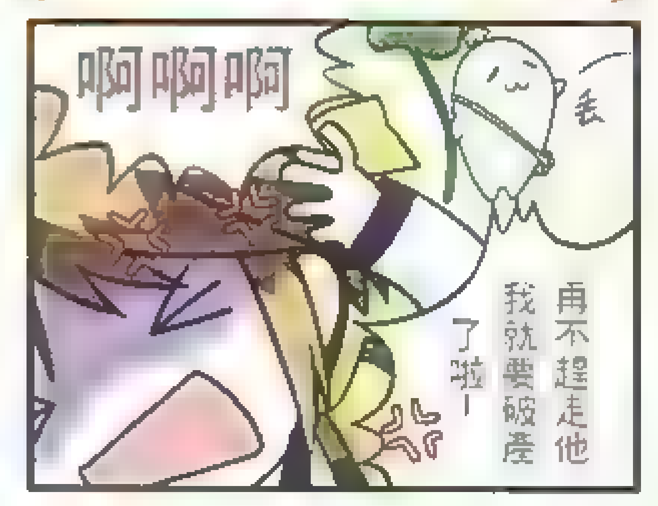






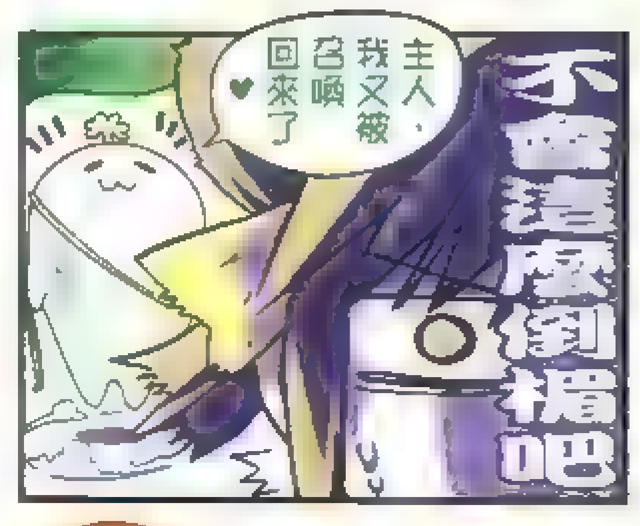
雷帝招來！！來這套..，妳卡通看太多啦～說明書再看仔細點喔

可怕的隨機召喚











滿心期盼的召喚機會，竟然 > <，只好 再次"等候那翻身的 天



Gurumin 來嚕～ 可愛到受不了的啦！

GAME INFO

製作開發	[illegible]
代理發行	英特衛
發行日期	[illegible]
遊戲類型	動作角色扮演
遊戲售價	[illegible]
語言版本	中文
適用平台	[illegible]

SYSTEM REQUIREMENTS

[illegible]	Pentium [illegible]
記憶體	[illegible] RAM
硬碟	[illegible]以上
顯示卡	[illegible]相容之顯示卡 [illegible]以上記憶體
光碟機	[illegible]倍速以上光碟機
音效卡	[illegible]相容之音效卡
操作	滑鼠、鍵盤、搖桿
網址	[illegible]

序章 故事的開端

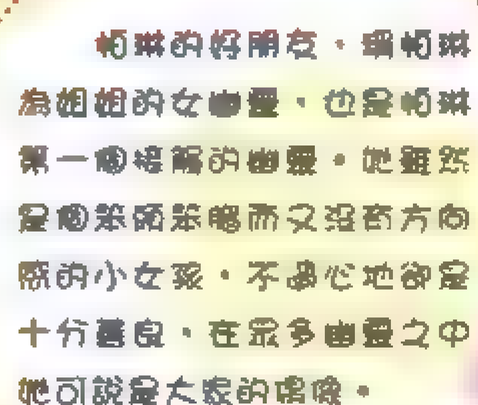
可愛的女主角 帕琳

剛剛搬到迪斯奈的12歲女孩子，因為自己的父母經常外出旅行考古，從小就習慣獨家生活的帕琳幾乎沒有知心的朋友，但一直很想能結識同年紀的孩子。雖然她是一種慢條斯理的性格，但是也有很會說話的一面，是一個相當可愛大方的女孩子。帕琳一副人見人愛的娃娃臉，在很多小男孩心中是一個理想女朋友。她最喜歡吃的零食是草莓蛋糕。

綁個蝴蝶結的帕琳更可愛了

帕琳與碧諾成為好朋友囉～

碧諾

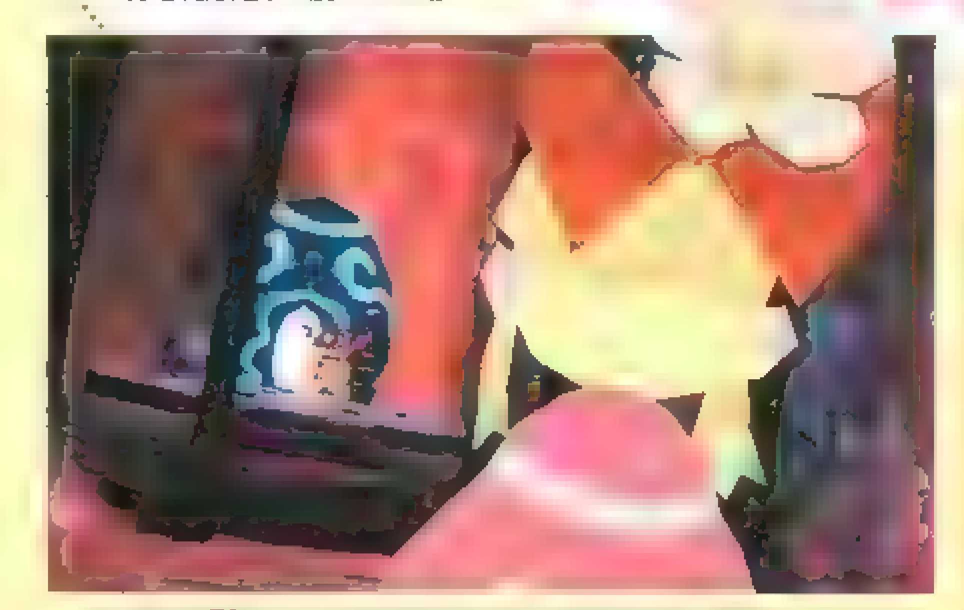


帕琳的好朋友，稱帕琳為姐姐的女幽靈，也是帕琳第一個接觸的幽靈。她雖然是個笨頭笨腦而又沒有方向感的小女孩，不過心地卻是十分善良，在眾多幽靈之中她可說是大家的偶像。

與幽靈的第一次接觸

找不到一起玩耍的夥伴，帕琳有點失望[illegible]我們的帕琳[illegible]上救了一隻快要被[illegible]女孩[illegible]苦頭苦腦而又沒有[illegible]有點不尋常[illegible]

碧諾帶著帕琳[illegible]眼的牆壁底下，帕琳發現了一個不可思議的[illegible]「不如溜進去看看吧」[illegible]的幽靈！帕琳不但沒有害怕[illegible]友。[illegible]有一天，帕琳在[illegible]被抓去的好朋友，在遊戲中帕琳[illegible]森林和[illegible]主人公帕琳會展開一場神奇的冒險之旅[illegible]陸續登場，一場不可思議的[illegible]家帶來[illegible]全新感受



▲被壞幽靈抓走的碧諾正等待帕琳的解救

GURUMIN 可樂米物語 中文版

帕琳的可愛大冒險 即將出發

2005年冬季，當在[illegible]之前，[illegible]上[illegible]的禮物[illegible]可樂米物語[illegible]特有的[illegible]、[illegible]的動作[illegible]角色，[illegible]玩家[illegible]可樂米物語[illegible]氣息的遊戲，[illegible]全[illegible]角色的方式，玩家可以自由地[illegible]視角，體驗360度[illegible]鏡頭[illegible]遊戲中[illegible]，每個[illegible]面，[illegible]玩家面前，[illegible]有著全3D[illegible]的新鮮感！



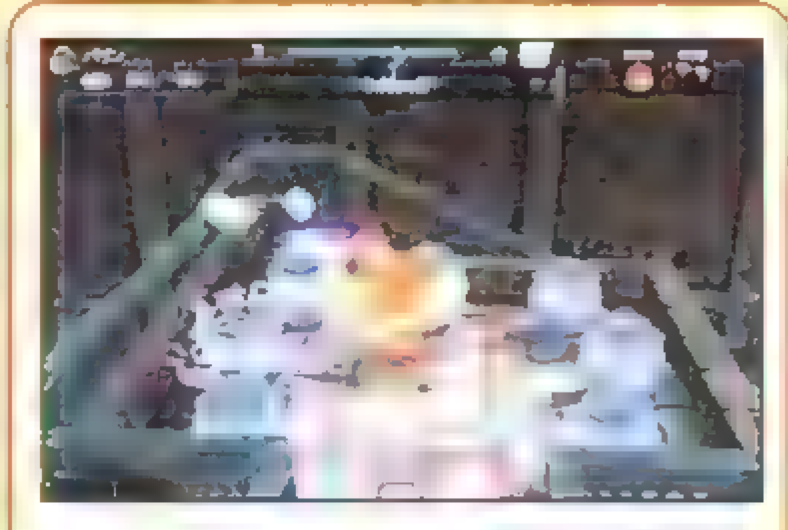
★臭地鼠不要跑！



快快樂樂的戰鬥 平平安安的升級

遊戲在戰鬥方面[illegible]相當[illegible]一把[illegible]大鑽頭，不僅破壞力極大[illegible]在戰鬥[illegible]中，[illegible]的節奏進行攻擊，[illegible]技，是個相當有趣的設定[illegible]地打破岩石和牆壁，[illegible]舞大鑽頭的動作多樣性也[illegible]，體現360度旋轉操作的[illegible]Boss[illegible]的戰鬥特色，適當利用時機對Boss進行攻擊[illegible]！

我的超級武器 大鑽頭！



★帕琳的武器是一把大鑽頭，不只破壞力強，還有神奇的力量喔！

大戰BOSS!!

愛燃燒一級棒!!

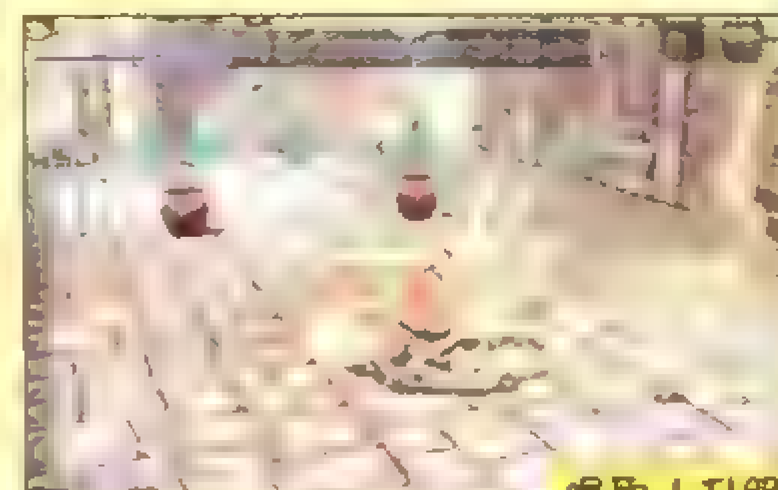




操作簡單通審易 高手新手都歡喜

如果玩家擔心自己的遊戲技術不強，無法充分享受到遊戲的樂趣，另擔心！為了讓一些初級玩家能夠最大限度享受到遊戲的爽快感，遊戲還設定了簡易操作、快感不變的「Beginner」模式。另外，本款遊戲中還有吸引高手玩家們的一大收集服裝的要素，在遊戲中，為了體現角色的外表的變化，通關之後的妮娜會可以選擇其中任一種的服飾，人物的形象多變可以讓玩家每次過關的時候都有耳目一新的感覺，遊戲的關卡和迷宮十分豐富，滿足喜歡尋寶的玩家，玩家只要細心觀察遊戲中每個角落，很有可能會發現一些驚喜的寶物和特別的情節！


吃塊巧克力恢復一下體力吧！

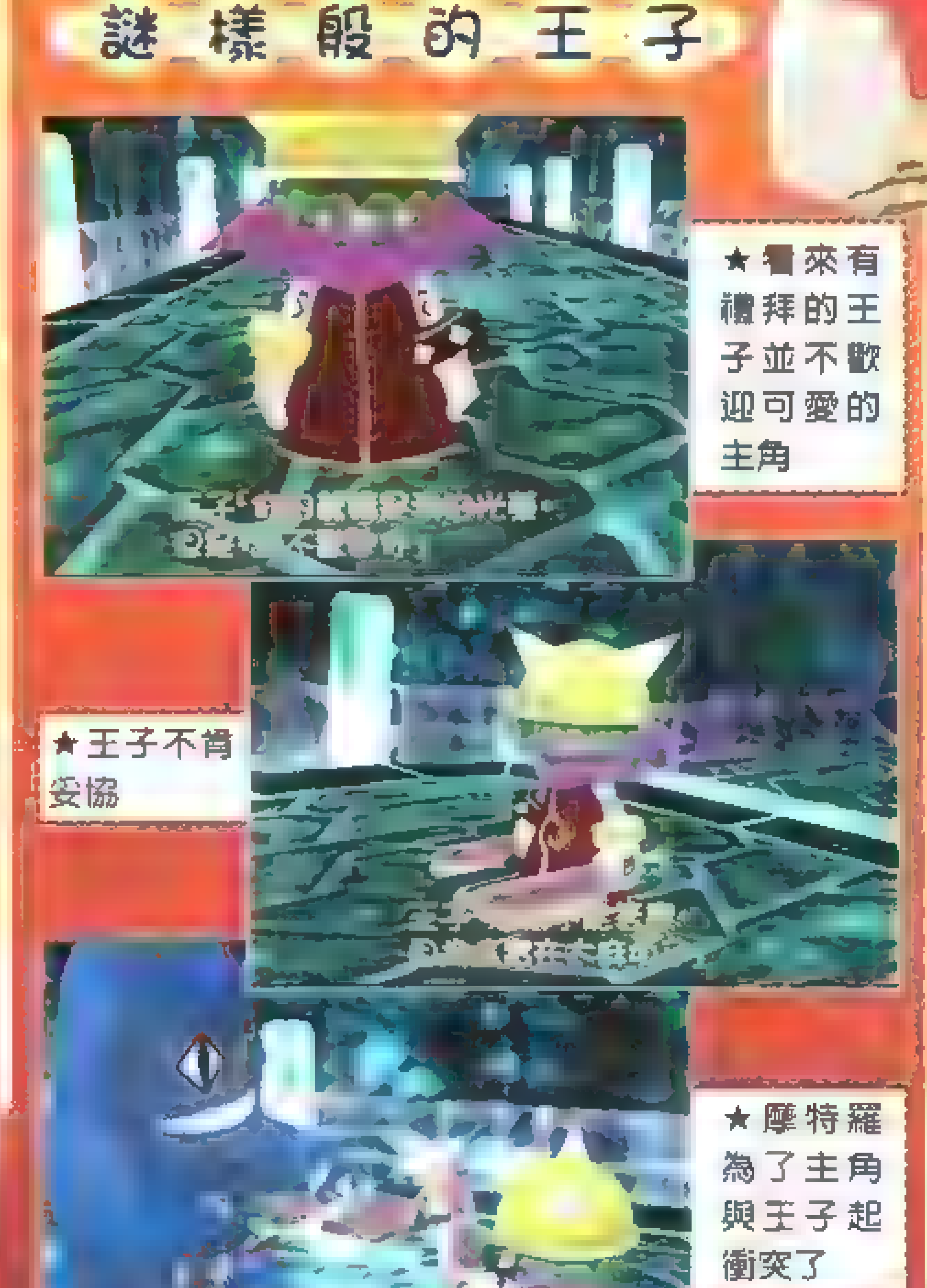

喔耶！升級了，就是這道光！

音樂、音效、語言 樣樣不可少

《可樂大物語》比起Falcom前幾作遊戲最大的突破就是加入了全程語音，這在Falcom遊戲史上還是首次的嘗試，一線聲優的生動演出把遊戲當中的主要人物的性格表現得淋漓盡致，特別是幽靈之家的每個成員說話都有不同的聲音，聽起來非常的有趣。Falcom的遊戲還有一個共同之處，就是遊戲的配樂非常出色，此部《可樂大物語》也不例外，這次JDK Team以弦子樂為主其他音樂元素為輔製作該遊戲配樂，表現出了遊戲輕鬆的氣氛，非常值得一聽。


★這麼可愛的畫面再加上優質的配音，那種感覺一定要親身體驗呀>0<！

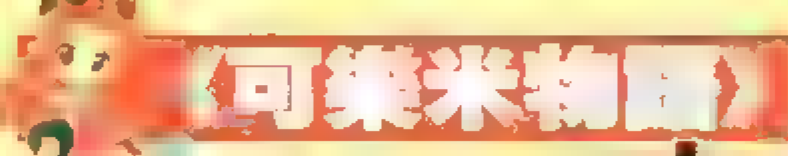
謎樣般的王子


★看來有禮拜的王子並不歡迎可愛的主角

★王子不肯妥協

★摩特羅為了主角與王子起衝突了

封面祭



《可樂米物語》V.S.《伊蘇》

[illegible]

解謎成份 比一比

[illegible]

視角控制 比一比

[illegible]

畫面 比一比

[illegible]

帕琳 眾多的幽靈朋友們

普柯

帕琳的好朋友，相當於碧諾哥哥的男幽靈。一副冷靜沈著的模樣，是幽靈一家的中心人物。他經常為帕琳提供很多好建議，對帕琳來說他除了是一個好朋友，也是一個可靠的幽靈。

伊亙賓

體格強壯的幽靈，雖然一副強壯的身子，不過卻是一隻不怎麼可靠的岩石幽靈。最近在為身子不斷風化的傷腦筋，幽靈之家維修的主要勞動力。



光是畫面兩遊戲的感覺就已經截然不同了！





可樂米的3D讓人控操或遊戲上都更加隨心所欲



就怪物來說，可樂米的怪也都是可愛型的，伊蘇的怪則比較有魄力



皮耶爾

帶著一頂法國式帽子的幽靈。對目標成為上層紳士的他來說，每日下午的喝茶時間是必不可少的東西，是幽靈之家維修的資助者。

波庫

一副泥溶溶模樣的幽靈。性格也是相當慢騰騰的，最大的喜好就是跳舞。最近對人類世界和蛋糕產生了興趣，不過一跑到街上總是引起一番騷動。

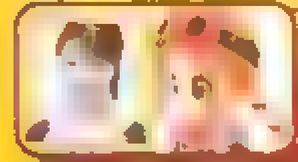
這隻幽靈貓-蒙特羅在遊戲中會適時出現幫助帕琳

皮耶

喜歡裝作一副怪獸樣子的幽靈。雖然是一隻幽靈，但卻是一個小鬼頭，他很希望自己能早日長大成人。

豪華聲優陣容

遊戲的聲優陣容龐大，請來幾個功力深厚的人氣聲優為遊戲助陣，下面我來介紹一下遊戲當中給主要人物配音的聲優。



帕琳

聲優 大河內雅子

劇後感想

我覺得帕琳是一個可愛大方的女孩子，和其他活潑好動的角色不一樣，帕琳那種性格的可愛之處是吸引我參與配音的原因。



碧諾

聲優 有島摩由

劇後感想

碧諾確實是一個十分可愛的幽靈，不管怎樣說，可愛就是可愛。通過這次為遊戲的配音，我覺得自己也像是回到了童年，遊戲裏這群孩子的清純給我留下了很深的印象。

普柯

聲優 [illegible]沼久[illegible]

劇後感想

普柯是幽靈一家的領導者，最初他並不是那麼喜歡表露自己的感情，不過他逐漸敞開自己的心扉，這對我來說是這次配音的重點。遊戲中有很多他對帕琳提出好建議的場景，有時候對白還蠻長呢，請大家要慢慢欣賞哦

全中文化鉅獻

《可樂米物語》不但有暢快的動作、全程專業配音和可愛的畫面，內容也同樣一點也不含糊，遊戲之中的字數高達20萬中文字，滿滿的無厘頭爆笑對話和劇情，讓玩家能充分享受這遊戲帶來的快樂。除此之外，也會同步推出擁有多項贈品的特典版本，讓玩家珍藏喔～而且，有別於日本特典只有兩片音樂CD，台灣發行的版本可是更加的豐富，保證讓玩家愛不釋手！內容包括：



高達64頁，完全照日版打造而成的精緻彩色手冊

Gurumin造型角色撲克牌全組



《可樂米物語》原聲音樂CD兩片



小帕琳的全彩生活記事本

封面祭 可樂米物語

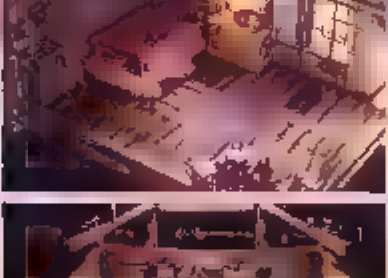
武俠群英傳2

www.soft-world.com

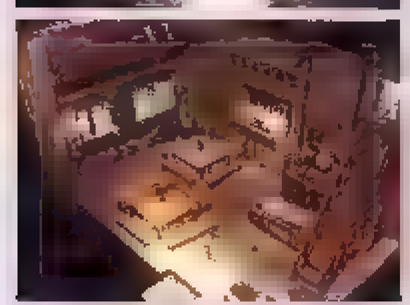


■製作公司 智冠科技　■發行公司 智冠科技

■遊戲類型 角色扮演　■預定上市 2006年1月







十年前，蠻族入侵中原，整個中原面臨一場浩劫，中原武林在十全書生司寇王奇的領導之下，成立了「龍門」號召俠義之士齊心抵抗。為了儘快結束這場荼毒生靈的戰爭，神醫康神農費心研製出一種提升人體潛在能力的藥物，不幸的是服用這種藥物的龍門中人卻變成一群嗜血的怪物。就在萬念俱灰之時，「黃泉之門」的發現又重新點燃了龍門抗蠻的希望之火，然而就在此時戰爭卻悄悄的結束了，龍門也因此解散。

不久，神秘消失的龍門中人王少華突然重出江湖，並利用當年康神農研製的藥物，製造出一群狼人，企圖獨佔「黃泉之門」的力量。司寇王奇等人拼死抵抗，終於在危機關頭將黃泉之門封印，而呼延指南因受王少華魔箭的干擾，狂性大發，殺死眾多龍門中人，連親生骨肉都未能倖免，被後人冠以毒心人屠的惡名。

八年後，神秘的霸刀教崛起江湖，而多年前令人聞風喪膽的狂人也再度出現，另一場浩劫即將掀起。



共同延續您的武俠夢想

」就是遊戲中的道具物品，全都有什
麼功用就等玩家自己的體驗



讓你一次玩個夠

在前作豐富的網路任務的基礎上，我們不斷完善並在

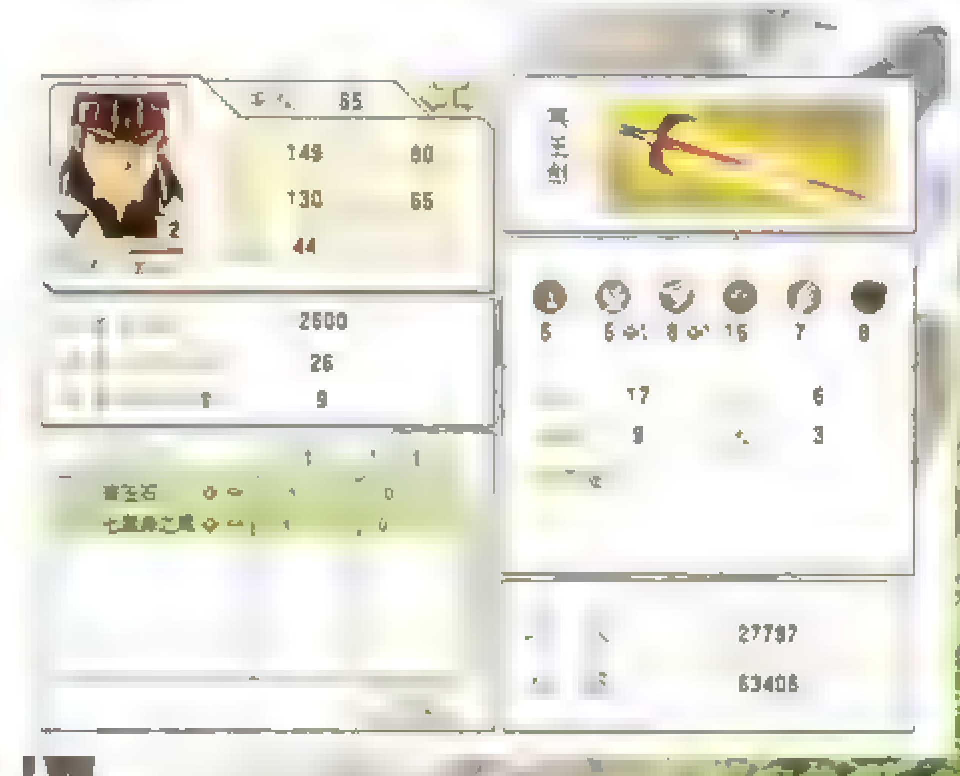


網路任務，無限擴充你的武俠世界

超首選

我愛我刀 我打我造

在《武俠群英傳》1代中提共了獨特的武器打造系統，你可以通過在世界各地採集的材料隨心所欲打造自己心愛的兵器，提升威力效果，而目根據採集材料的種類、數量的不同，相互搭配起來可能會有附帶特殊的效果出現。《武俠群英傳2》將會延續並發揚光大這一頗受歡迎的遊戲系統，二代中由於新角色的加入，可以打造的武器也會有所增加，二代中的打造系統將會更加完善，而目武器附帶的攻擊效果也會有所增加，更有必須利用鍛造後的武器，才能夠打敗後來登場的強大BOSS哦！同樣和一代一樣，當武器打造了一定次數時，武器的外觀也會隨之發生變化，隨着武器等級的提升，角色的屬性，包括武力、命中率、必殺率、反擊率，同樣會有所影響，更加完善成熟的系統將會確保獲得更多的遊戲樂趣，更多更絢麗的高級武器等待着你來鍛造獲得。



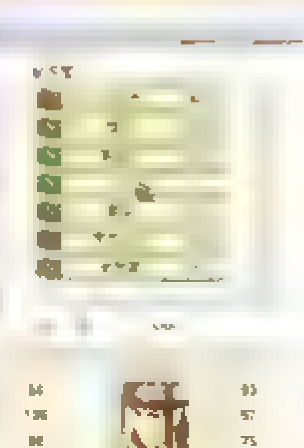
造一把專屬的絕世好劍吧！

直率、衝動、正義、幽默、重情重意的熱血少年，夢想成為「武林第一偵探」兒時親眼目睹親父被殺，不惜尋母行程千里，時刻為了成為武林偵探的目標而努力。

合成我技能 我要我自由

在《武俠群英傳》1代的世界中有很多遊戲玩法都是非常自由的，這點體現在武器、道具、都能夠最大限度的允許玩家自己發揮創造力來培養獨一無二的英雄人物。為了延續經典系統，《武俠群英傳2》繼承了前作特色的「技能合成系統」。前作中允許合成的技能多達五十多種，而到了《武俠群英傳2》的世界裏，這些技能的組合數量將會翻上一番，怎麼樣？心動了吧！《武俠群英傳2》依然允許玩家任意組合、來幫這些技能以便更好地運用到遊戲的戰鬥中。更多威力驚人的技能需要調配組合才能使用，遊戲裏將會出現更多種強力技能，根據自己喜好自由組合這些技能，將帶給你完全自己做主的遊戲樂趣。







技能合成・玩法自由多變

宇文奇

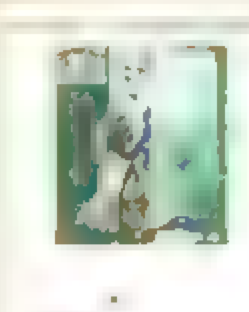


英雄博物館 怪物集中營

請問閣下在一代中收集了多少張英雄圖譜呢？嘿嘿…作為百部武俠小說中眾多的經典人物，怎麼能輕易放過，在《武俠群英傳2》中我們繼續特別設計了更多張精美的「英雄圖譜」，分散在遊戲龐大的世界中，快快收集這些圖譜繼續用來合成技能吧。散落各處的百幅英雄圖譜需要你來收集，屬於自己的英雄博物館，將由英雄的你來建造。另外，在《武俠群英傳2》的世界中出現的怪物種類和數量將會遠遠超越前作，玩過前作的玩家應該還對那些或可愛或兇狠或膽小，或神秘的怪物形象如數家珍吧。《武俠群英傳2》中不但會繼續出現像可愛的豪豬鼠、熾紅的地獄犬、兇狠怪異的上古鱷等這些前作登場過的怪物，更多新亮相的怪物和BOSS將會讓你眼前一亮。遭遇怪物或BOSS戰後，趁機打掉敵人身上攜帶的私有物品，然後前往尋找遊戲世界中特定的NPC，就能馬上合成一張的怪物圖鑑了！作為老玩家的你在一代裏收集合成了多少怪物圖鑑呢？還是作為新手的你還沒有體驗過合成圖鑑的樂趣呢？快快加入到二代的圖鑑收集行列中來吧！

神秘的老人，不但武藝高強，身懷絕技，甚至能夠變異成為力大無比的怪物，但卻屢次幫助初出茅廬的司空述，甘心陪伴在他左右。二代中將會揭露這位老者所隱藏的驚天秘密！





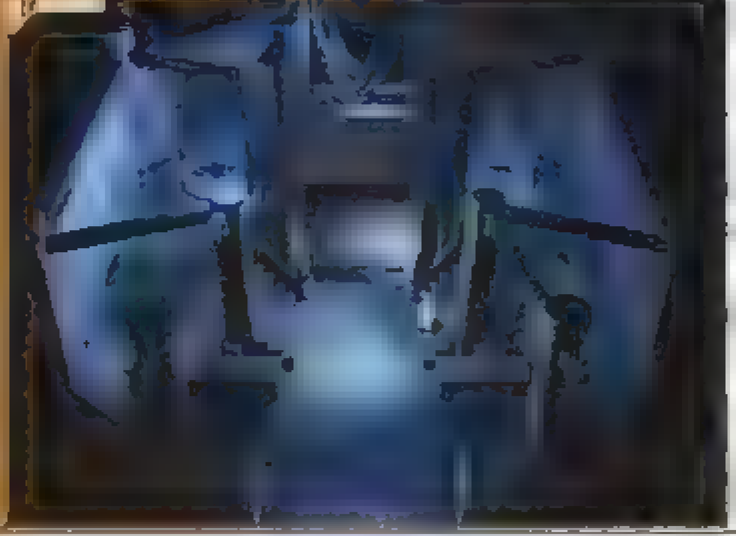




獨特劇情 增添玄幻色彩

時下流行四起的玄幻之風來勢兇猛，《武俠群英傳2》就勢必帶著玄幻風的熱潮適當的添加入一些玄幻武俠的要素，使得劇情發展更有張力，情節更加精彩紛呈，真相更是出乎你的預料。《武俠群英傳2》的劇情長度將會大大超越前作，並且借由製作組的精心安排，使得整部遊戲上下九章的故事一氣呵成，全新創意的迷題設計將會考驗你的頭腦，感人肺腑的故事情節將會打動你的心靈，故事現實同幻想的巧妙融合將會使你不覺深陷其中欲罷不能，邪惡詭計的驚天陰謀將召喚你正義的使命感，曲折離奇的人物經歷將會牽動你緊繃的心弦。《武俠群英傳2》等待著你用行動來證明，更多精彩的故事將會繼續帶給你感動，收穫更多份感動，一部史詩般壯觀宏偉的武俠大戲就等待你來結局！





超首選

寶箱幻化系統

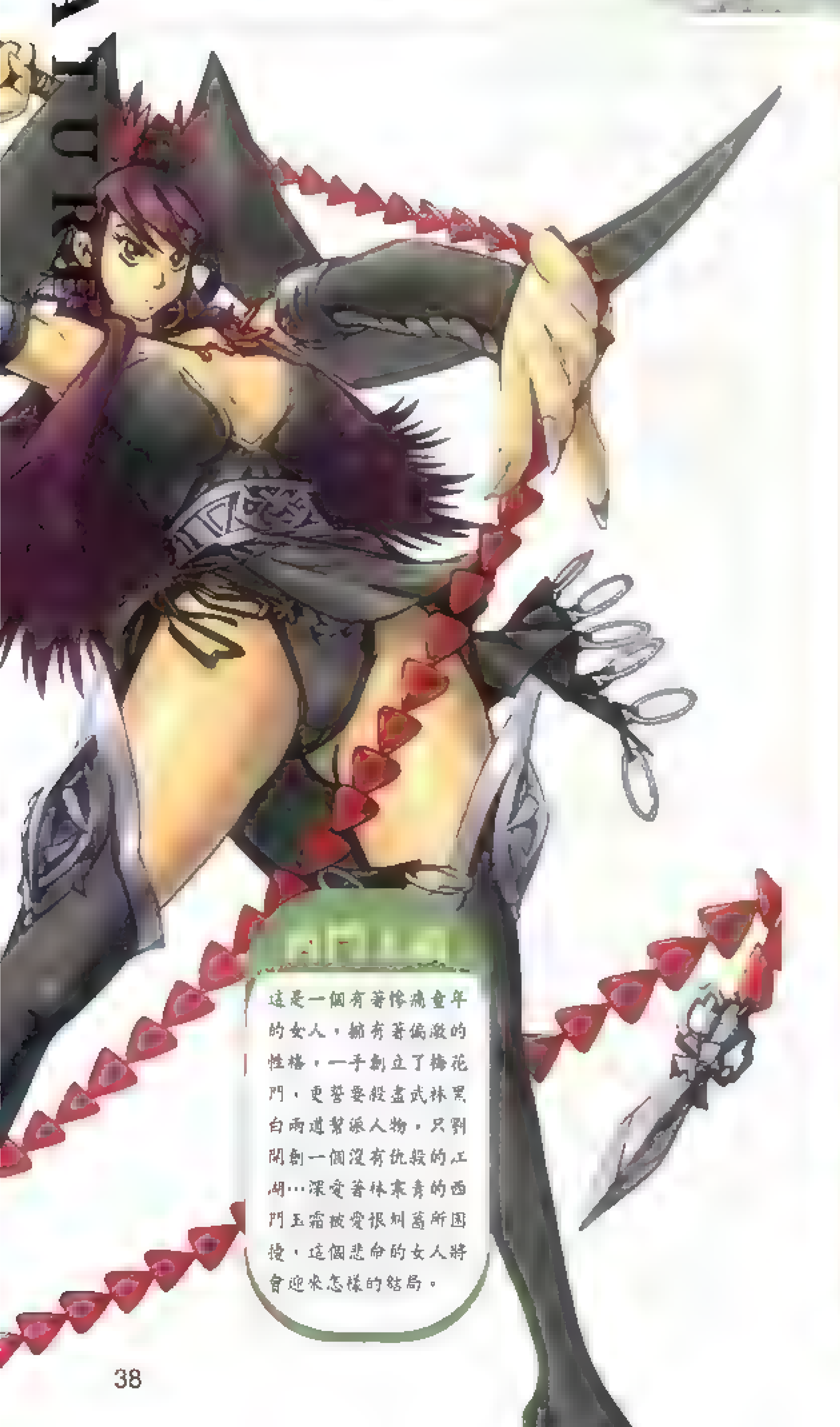
《武俠群英傳2》的遊戲系統雖然繼續沿用了一些一代的系統，但為了與一代有所區別並尋求突破創新，二代在一代的基礎上獨創了「寶箱幻化」的新玩法。在遊戲的最終迷宮裏探險的你將會遇到沒有寶箱可尋的困境，不要著急，只要仔細尋找就可以在迷宮中找到一種名為「精元」的元素，並且在迷宮的深處會隱藏著數個幻化點。將精元丟入幻化點中進行寶貝幻化，就會得到各種各樣的寶貝，而精元的數量將會影響到[illegible]種類和質量。怎麼樣，想不想試一試呢？通過[illegible]生的成就感，「寶箱無處尋，精[illegible]」想解開[illegible]的神秘謎團一探究竟嗎？來最終迷宮尋找答案吧。

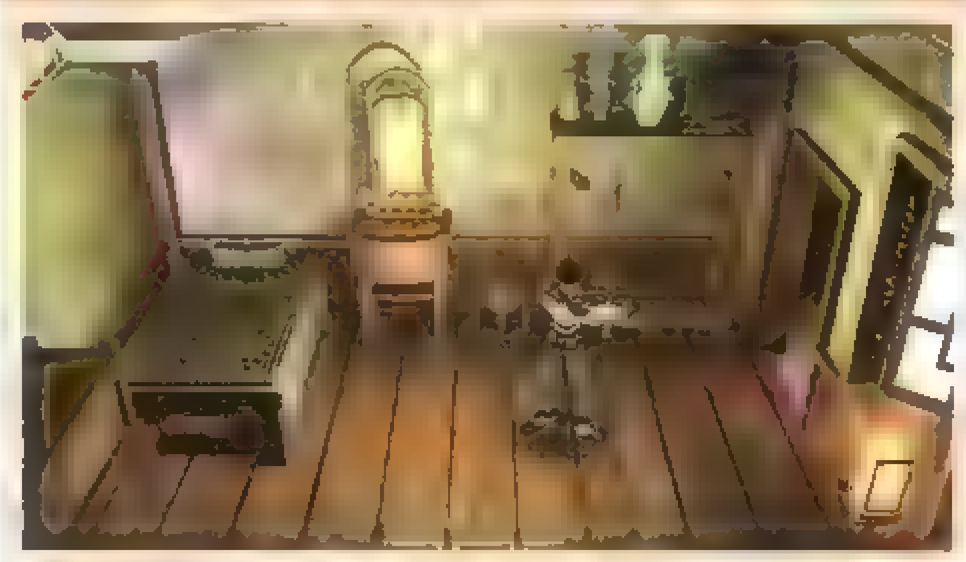


寶箱幻化，豐富你的遊戲過程

原著人物登場 完美亮相給你好看

風流倜儻楚留香、血氣方剛司空遠、亦正亦諧宇文[illegible]、瀟灑野性的朱宗潛、冷酷孤傲的中原一點紅……背負不同命運，性格迥異的七位角色將會在《武俠群英傳2》中齊聚一堂，陪你走過入夢如幻的武俠世界。在《武俠群英傳2》中保留了前作的更換領隊系統，這樣設計能夠更快的拉近與遊戲角色間的距離。喜愛哪位角色的造型或性格，就挑選出來作為領隊吧。可以利用遊戲中內嵌的抓圖功能（CTRL+P）就可以輕鬆的記錄下最心愛角色的冒險全過程。《武俠群英傳2》的領隊作用依然有很多，因為新增加了新的角色，而且各主角之間的性格差異較大，所以當人物停下來不動的時候，遊戲就會通過豐富生動的小動作來張顯人物的心理活動，玩過《武俠群英傳》1代的玩家，一定還對宇文老爹的大煙杆、楚留香的抛扇動作記憶猶深。《武俠群英傳2》中人[illegible]，有[illegible]待機動作還將會帶給你意想不到的驚喜哦。還有，同《武俠群英傳》一樣，2代的領隊系統依然與「危機槽」息息相關，每位帶隊主角的功體差異直接體現在「危機槽」所需充滿的時間上，該如何切換當然要由你自己來決定了。





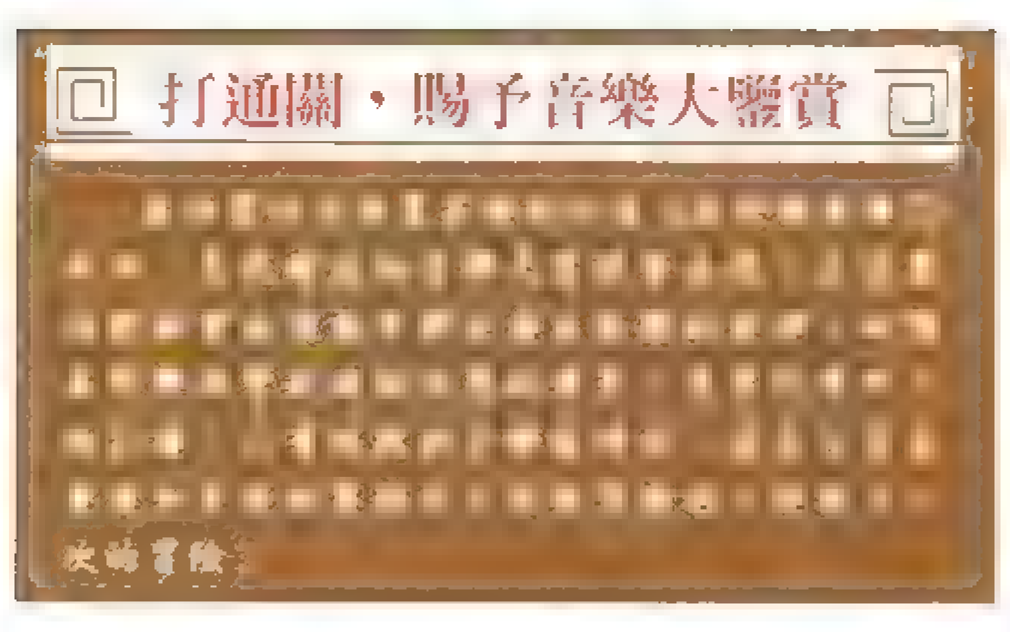
各角色皆有獨特姿態，引人入勝

武俠群英傳2 落幕時，結局不止一個

《武俠群英傳2》中設計了頗為豐富精彩的隱藏情節，必須留意遊戲中的每個細節才能夠找到打開這些隱藏情節的線索，否則會錯過更多更好玩的遊戲內容噢，要想成為武俠專家，就來挑戰百分百的完成度吧！而當然，《武俠群英傳2》的結局不止只有一個，當然想要集齊全部三個結局，一定要認真地探索隱藏情節才有機會看到哦！沒錯，《武俠群英傳2》的結局會同遊戲的支線和隱藏情節緊密結合，你在遊戲中所做的每一個行動都將會影響到遊戲最終的結果！你就是遊戲的主宰，主宰遊戲中每個人的命運，來導演自己理想的結局吧，記住，千萬不要忽略那些隱藏的線索哦，也許第一個體驗完美結局的人就是你哦～



非玩不可的隱藏結局



林寒青

外表文弱但實則堅強的男子漢，背上一把上古神兵「參商劍」，但無法將它拔出劍鞘，是宿命的安排，將他拖進白惜香與西門玉霜的愛恨糾葛中，也許只有經歷了生死玄關的人，才能拔出這把上古神器…而在二代的劇情裏，那把從未出鞘的劍是否能被拔出？林寒青的感情又能夠得到歸宿？就請拭目以待吧！

要玩得夠仔細才有機會開啟隱藏情節喔！

好好欣賞音樂帶來的愉悅吧。

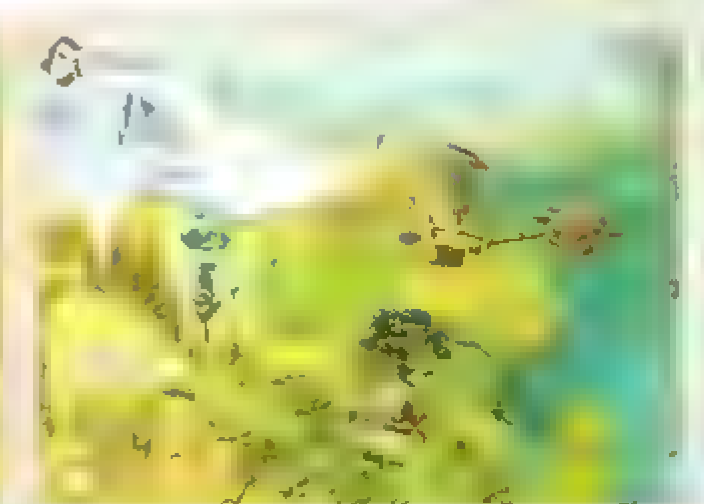
武俠群英傳2

大地圖場景

《武俠群英傳2》的廣闊世界依然是以大地圖的形式來呈現，頗具卡通風味的場景動畫別有創意，角色可以方便的在各個場景中自由穿梭，合著進行曲般的配樂，讓人突然吡生想要大踏步前進的感覺，「海闊憑魚躍，天高任鳥飛」能夠在如此廣闊的地圖中自由馳騁，這個世界惟有你才是真正的焦點。







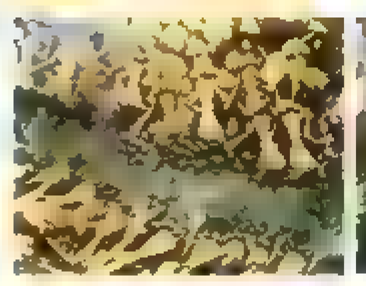
新開放的遊戲場景

煉魂台



神秘永遠是煉魂台的主題，而這裏是被冷冷的藍色包圍的陸地，沈入其中整個人都會被大片大片的深藍色彩所籠罩，這裏藍色像是神秘的光明裡著滿是靈魂的土地，體味有點冷冷的帶著興奮的感覺迷失在煉魂台中，這裏真的有靈魂嗎，或者隱藏著怎樣的危險呢？作爲第一個《武俠群英傳》中公開的全新場景，煉魂台將會帶給你別樣的詭異與神秘！

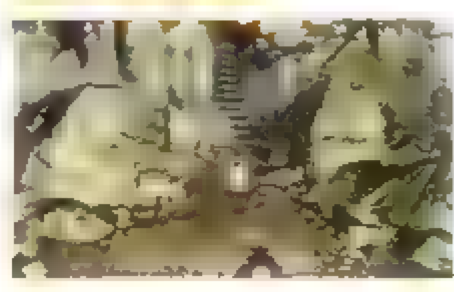
奇藥森林

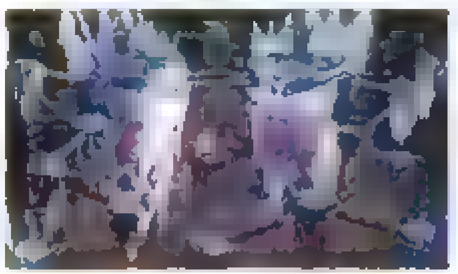




這是一片神奇的地方，這裏充滿了安徒生童話般奇幻的氣氛，這裏的景色像是，孩子於家中胡亂擺放的玩具，這裏遍地被塗滿了童趣奇幻的色彩，誇張的景物造型，奇異的花草精怪，還有身居其中的謎樣老人，走進這個童話般的地方，遇到同樣童話般的人們，親身經歷童話般的故事，找回屬於自己曾失去的童話，英雄將會在這裏經歷怎樣的歷練呢？僅僅充滿想像的期待不如親身來體驗！

羅刹門

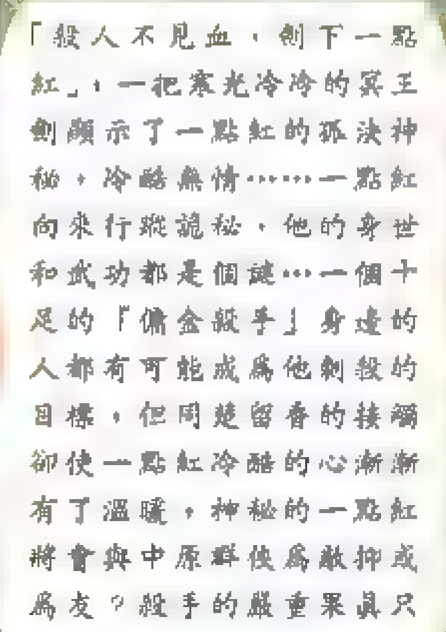






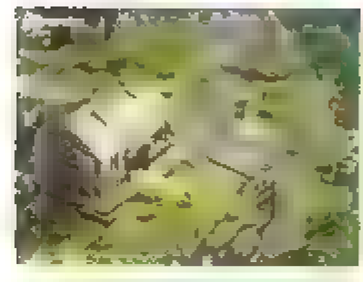
這裏是罪惡的巢穴，永遠滋生著罪惡的靈感，撫育罪惡的靈魂，罪惡寫滿了這裏的每一寸土地，靠近這裏便能感受到罪惡這種令人噁心厭惡的力量　罪惡的膨脹便是正義最大的威脅！妄圖顛覆中原的罪魁禍首們正在喪心病狂的做著最後的掙扎，陰謀背後的一眾黨光，寄居在深處的角落正進行著無恥的計劃！哪裡有罪惡發生哪就會有英雄出現，作爲被精心製作的最終迷宮，這裏的地勢複雜、機關重重、陷阱密布，初來乍到的英雄將要經受重重考驗，戰勝一個又一個的陷阱，直擊那幕後的大魔頭，親口宣判惡人們的末日！

標本、實驗，英雄將會親眼見證一個個蓄謀已久的陰謀計劃，慢慢揭開陰謀背後更列驚天的罪惡面紗，迷宮之中英雄會重逢過去的朋友，遇到慘遭迫害的無辜百姓，對抗更加強大的敵人，面臨痛苦的兩難抉擇…惟有勇氣同智慧結合的真英雄，才能夠成功化解這些艱難困苦，挑戰極限後的極限！



「殺人不見血，劍下一點紅」，一把寒光冷冷的冥王劍顯示了一點紅的孤決神秘，冷酷無情……一點紅向來行蹤詭秘，他的身世和武功都是個謎…一個十足的「傭金殺手」身邊的人都有可能成爲他刺殺的目標，但同楚留香的接觸卻使一點紅冷酷的心漸漸有了溫暖，神秘的一點紅將會與中原群俠爲敵抑或爲友？殺手的嚴重果真只有殺嗎？

中原一點紅





夕日鄉

「夕陽餘輝，夕日水」作爲海濱漁村的夕日鄉本身便是寧靜的化身，這裏的人們靠打魚爲生，自給自足的生活使這裏的人心境豁然開朗，沒有太多奢求的慾望，只求來年出海能有個好收成。相信我，你會被這裏的純樸民風所吸引，熱情好客的夕日鄉村民盛情歡迎英雄的到來，如果你想親歷漁民的生活，想令身心得到充分的舒暢，那麼請來夕日鄉吧！這裏的夕陽、這裏的海水、這裏樸素豁達的漁民、還有深藏此地的小秘密，都在等待着你，還等什麼，快快起程，下一站－夕日鄉……

重舟包圍網







瀕臨夕日鄉的海面上，一夜間突然戰船連綿，戰鼓震天，可惡的羅刹教突然佔領包圍了整個海面，頓時江湖又起事端！究竟是什麼要讓邪教布下如此嚴密的天羅地網，又是什麼人被包圍其中呢，氣勢恢宏的重舟包圍網，延綿千里的戰船迷宮將會挑戰你的勇氣，英雄的責任便是剷除一切罪惡，你有自信揭開包圍網的秘密，重還夕日鄉一片寧靜嗎？這裏的村民在等待着你，陷入危機的人在期盼着你，不要讓相信你的人失望，殺入敵陣，一路衝殺吧！

為人善良可親的當朝小王爺，因爲厭倦了宮廷裏的勾心鬥角，爾虞我詐，離開京城遊蕩江湖，中途被捲入羅刹教的陰謀中，變成了一隻嗜血兇殘的狼人，他能否戰勝自己，真正懂得「有心」的道理，擺脫夢魘呢？又最終能否回歸宮廷生活，或是繼續四處漂蕩呢，一切都等着由你來揭曉答案。



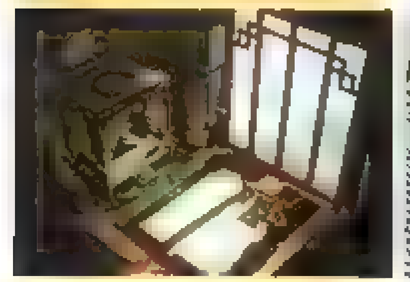
夕日鄉風情

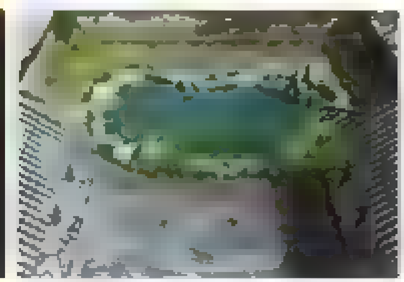


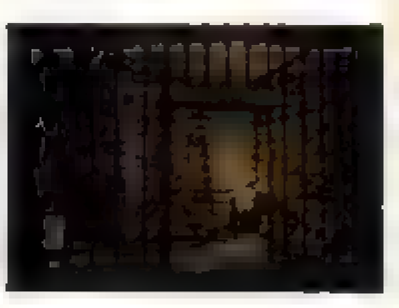




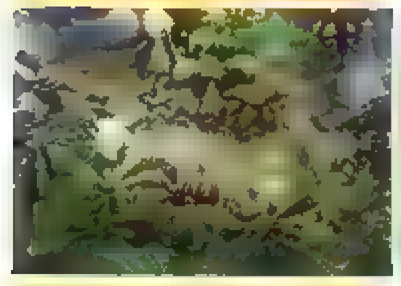
天閣府風情

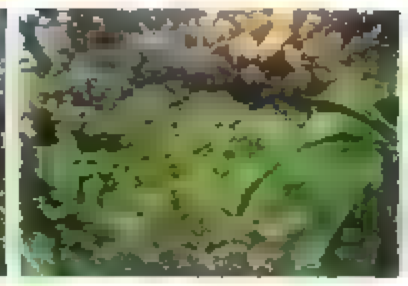






奇藥森林







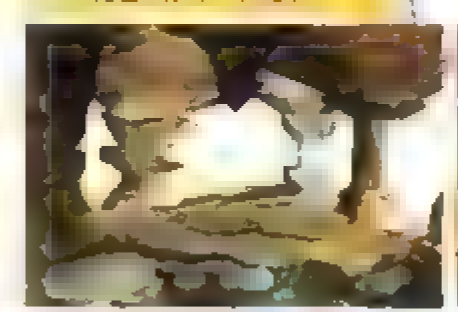
重舟包圍網







龍湫大瀑



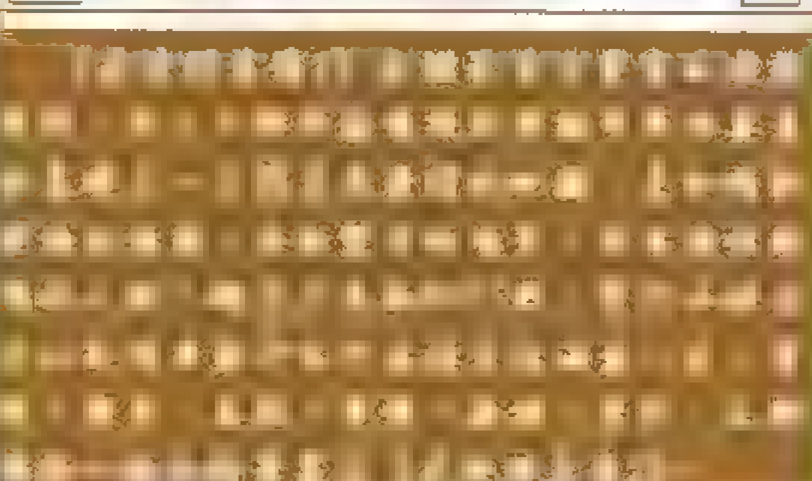


羅刹之門





值得期待的新作

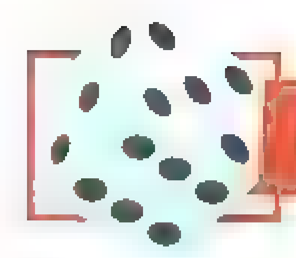


■責任編輯　富哥・堤比犬兒
■美術編輯　Ting



神奇GOGO大富翁

本期要介紹即將推出的《神奇GOGO大富翁》。這是一款極具有益智、娛樂、奇幻與冒險的大富翁遊戲，不但可以自己獨樂，也可以與親朋好友以及同學一起競賽，具有大富翁遊戲的樂趣，又不只有傳統大富翁買地蓋屋的玩法，因為遊戲內充滿奇幻的事件與人物角色，讓喜歡新奇好玩又想輕鬆享受遊戲樂趣的玩家，能得到雙重的滿足！接下來，我們就一一來看這款遊戲好玩有趣的地方吧！



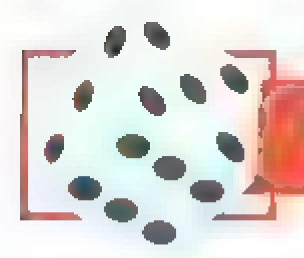
奇幻冒險的旅途

從靈氣的收集開始到許願石結束

遊戲一開始，玩家就進入了一個神奇的冒險世界，這個世界分成天界、靈界，和人類社會三部分。對於「生命中最重要事情究竟為何？」的爭論數千年來一直困惑著靈界和人類，人類本來對於這種爭論並不熱衷，只想好好的過好自己的生活，但靈界漸漸分裂成了二派：一派主張玩樂，另一派則主張修心。於是，兩方人馬為了強調自己的論點是對的，莫不努力提升自己的靈氣。

靈界的爭執戰火終於也延伸到人類社會中，慢慢的影響了人類社會，也間接拉攏了人心的走向⋯。雖然人類只是這個世界裡最底層的一級，但是人心的走向卻深深影響了靈界勢力派別的消長。因為只要有了人心的支持，就可以提升自己的靈氣，加強鞏定自己在靈界的地位。為了對抗靈界勢力的入侵，人類中部分的靈能力者也挺身而出，想盡辦法來拓展自己的勢力範圍。而故事，也就由此展開⋯⋯。





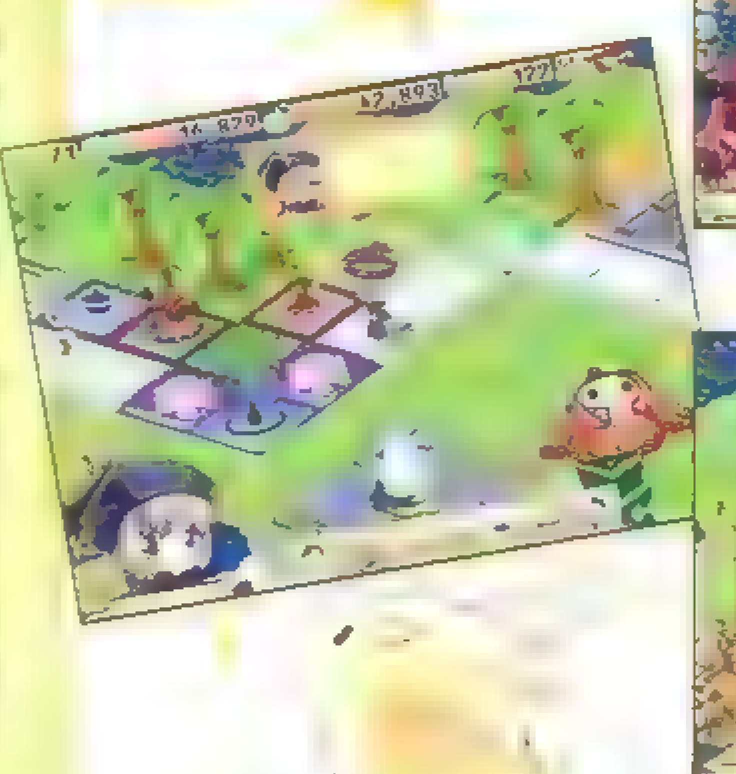
兩種玩法可選擇

滿足不同的遊戲樂趣

遊戲可選擇兩種玩法，分別是《劇情模式》和《對戰模式》。如果[illegible]《劇情模式》，那麼將只能[illegible]腦一[illegible]進行遊戲。[illegible]玩家必須使用同一位角色，通過遊戲中設定的四大關卡。每一關卡皆需打敗電腦隨機挑選出的其他角色。關卡是依序開啓的，當玩家順利的通過第四個關卡後，該人物的選單介面上就會出現一顆許願石，這意味著該角色已經征服所有的遊戲關卡，順利的達到遊戲的最終結局。

而如果玩家選擇的是《對戰模式》，那麼最多可以有四位玩家同時一起來進行遊戲，彼此競爭。時間限制上，玩家可以自行選擇遊戲時間的長短，或者在無限制下來決定勝負。對戰模式雖然沒有隱藏關卡，也沒有最終結局裡許願石出現願望的畫面可以觀看，但可以充分享受與朋友、家人一同玩遊戲的真實樂趣。是非常適合週末或過年時玩的遊戲模式。

想要挑戰電腦也行，邀親朋好友來場對決也不錯喔！雖然不支援連線，但大家擠在一台電腦前才熱鬧、快樂呀！

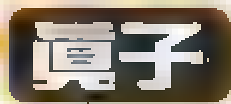






角色扮演－讓你化身超可愛美少女

登場的人物分為靈界代表四人及人類代表四人。每個都是超～可愛的美少女喔！每個人物各有不同的習慣、獨特的個性、背景故事和特殊能力，玩家可以選擇喜歡的角色來扮演。在遊戲中，相同的事件，也會因為選擇的角色不同而有不同的影響喔！除了要小心避開不利於該角色的地點及事件外，一般而言，人類代表在遊戲中可以在自己的房屋內請神，而靈界代表則可以在自己的房屋內養鬼。聽起來很有趣吧？！那麼，進入遊戲的第一步，就從選擇自己最喜歡的角色開始吧！！



貞子

看了錄影帶的人，

都…得…死…！嘿～嘿～

● 種族：靈界代表

● 特性：標準的自戀狂，經常坐在井邊看著自己水中的倒影，結果一不小心就跌入井中。弄得全身濕濕的，故被稱為水女。胸前的傳呼器，是她的專屬配件。平日閒來無事時，她最愛打電話跟人談論她的美貌。因此造成靈界及人類社會中不少的不安及恐怖傳說。這次自願成為靈界代表，也是希望能經由這個機會，讓更多人能夠認識美麗的她！

● 特技：「奪命鈴聲」。指定對手，七回合內沒和自己交諾，身上[illegible]40%

貞子土地建築圖樣


土地


一級房子


二級房子

三級房子


四級房子

★居然是個水饅頭，從井底出來的人都這麼奇怪嗎？真是想不透啊…。

小倩

[illegible]

● [illegible]：靈界代表

● [illegible]：原本是活了上千年的[illegible]狐，在[illegible]修煉得道後，學會了人形之術，[illegible]化身為絕世美女，以美色[illegible]外表上看起來是十分溫柔的女子，平日的[illegible]，動作上也非常秀氣，開心時[illegible]而笑，即使生氣時也只是眉頭輕鎖，不發一語。也因此讓對手不知不覺的落入她的[illegible]比賽的目的，當然是希望能[illegible]的人[illegible]，成為她的奴僕

● 特技：「媚惑」。自身在三回合內踩到別人的土地時由地主支付過路費給自己

小倩土地建築圖樣


土地


一級房子


二級房子


三級房子


四級房子

★最高級囉～終於把小倩的畫像掛上去了～

Z魔女

好想睡覺，快點讓我贏了這場比賽吧！

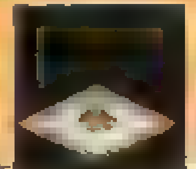
● 種族：靈界代表

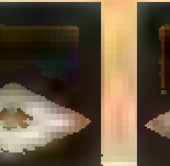
● 個性：Z魔女的實際年齡沒有人知道，但就外表看來[illegible]3、4歲的模樣不愛受拘束，不愛乾淨。總是一副慵懶剛睡醒的樣子[illegible]人生快樂就好了，不必太拘泥於形式[illegible]簡單的說就是非常隨便的個性[illegible]看她一副迷迷糊糊的樣子，她可是把一切都算計在心中而不[illegible]罷了

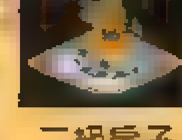
● 特技：「惡魔的微笑」 指定對手，失去身上30%的靈氣。



Z魔女土地建築圖樣


土地


一級房子


二級房子

三級房子

四級房子

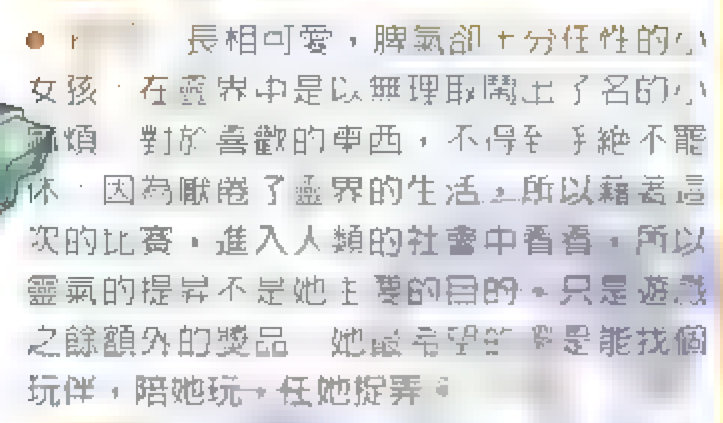


★以手勢來表示房屋的等級，真是簡單易懂啊

羅莉



把所有的土地都給我！可以嗎？（撒嬌）



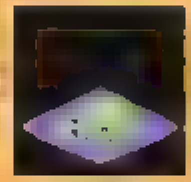
● 靈界代表

● 長相可愛，脾氣卻十分任性的小女孩，在靈界中是以無理取鬧出了名的小麻煩，對於喜歡的東西，不得到手絕不罷休。因為厭倦了靈界的生活，所以藉著這次的比賽，進入人類的社會中看看，所以靈氣的提昇不是她主要的目的，只是遊戲之餘額外的獎品。她最希望的還是能找個玩伴，陪她玩、任她捉弄。

● COSPLAY的專家，最愛「可愛」。指定對手，減少對手身上的SP20%

羅莉土地建築圖樣


土地


一級房子


二級房子


三級房子


四級房子

★…這是小女孩蓋的房子嗎？怎麼覺得有些像夜總會的感覺啊？

貞德

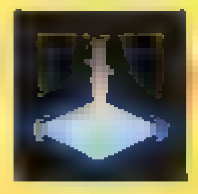
以聖光之名！

● 人類代表

● 由於常在夢中與神明對話，因此自認身負傳達神諭的重任，強烈認為靈界是一切亂事的根源，因此，只有將靈界整個消滅，才能解決世上所有的問題。總是以自己為行動的中心，不在乎別人的感受。非常頑固。

● 「神諭」。指定對手，下回合移動步數，且不可使用行進系卡片。

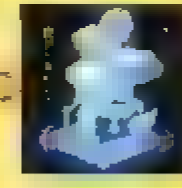
貞德土地建築圖樣


土地

一級房子

二級房子


三級房子


四級房子

★居然在房子前搞一個自己的雕像，究竟是為了上帝還是為了自己呢？

紫若

天靈靈！地靈靈！

● ：人類代表

● 天生的好奇寶寶，凡事一定要打破砂鍋問到底。對於有疑惑的事情，不理出個頭緒絕不罷休。對人類與靈界都有深入的研究，相信以自己的聰明才智，一定能化解這二族之間的紛爭。

● 「化緣」。指定對手，吸收對手身上30%的靈氣

紫若土地建築圖樣


土地


一級房子


二級房子


三級房子


四級房子

★怎麼道場蓋一蓋變成火箭了呢？！難不成想傳教到火星去嗎？

妙妙

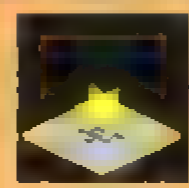
上吧！我可愛的召喚獸！

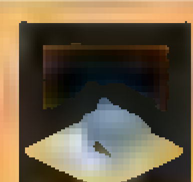
● 人類代表

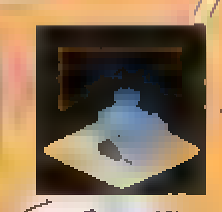
● 是個長期沉浸於魔法的世界中的女孩子，對神秘的靈界相當的好奇。舉凡魔術、占卜、召喚都略有涉獵，動物是她最好的朋友。對人類與靈界之間的問題，並沒有興趣參與其中，這次報名參加，純粹是想加強自己的魔法能力。

● 「召喚」。可從毛毛、饅頭、……中挑選一隻召喚

妙妙土地建築圖樣


土地


一級房子


二級房子

三級房子

四級房子

★好大的一座城堡啊！不過，一個女孩子家住這麼大的房子，不害怕嗎？

天天仙女

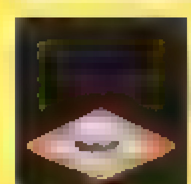


● 人類代表

● 偏好穿輕飄飄的衣服，讓自己看起來十分柔弱、富柔的樣子。但是，在有仙良善的外表，卻有個……做事一板一眼，井然有序。無法容忍不在計畫內發生的事。有點潔癖。堅信自己能用愛……和平，給全人類及靈界帶來美好的未來。

● 特技：「仙女之吻」。為自己身旁……回復30%的HP。

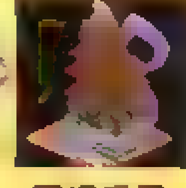
天天仙女土地建築圖樣


土地


一級房子


二級房子


三級房子


四級房子

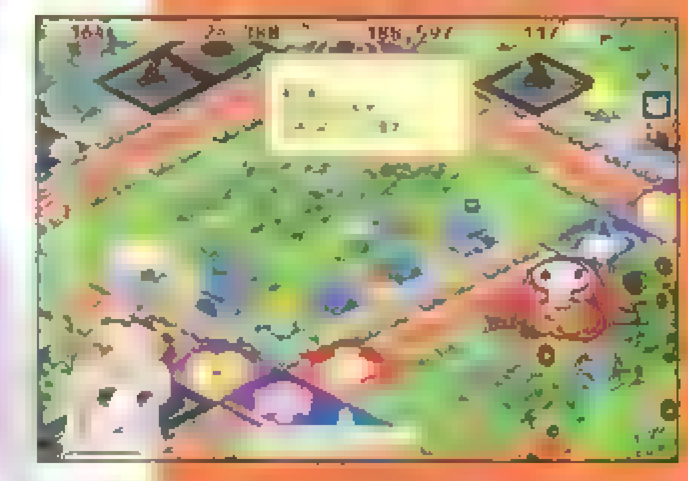
★會將房子加上彩帶的，大概也只有在這遊戲中才看得到吧…。



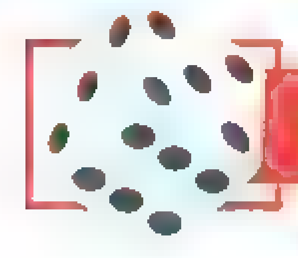
不只佔地建屋 還可以請神養鬼

《神奇GOGO大富翁》的遊戲玩法跟傳統大富翁類似的是，可以佔地建屋，走到還沒被買走的空地時，如果自己的靈氣足夠，就可以選擇是否購地，這樣等到下次再次走到自己土地時，如果靈氣足夠就可以建屋。但除了佔地建屋之外，還可以請神養鬼。選擇扮演正派角色的玩家可以請神，選擇反派角色的玩家則可以養鬼，當走到自己土地上的建築物時，如果靈氣足夠而且身上有小鬼或小神，還可以選擇讓房屋升級或者是在建築物裡放置小鬼或小神，如此一來，當對手走到自己有請神養鬼的房子就會被扣除較多的靈氣。扣除靈氣會先以身上的靈氣優先支付，等到身上靈氣全數扣完，就會繼續扣除儲存在銀行裡的靈氣，一直到連銀行裡的靈氣都被扣光為止，該遊戲者才宣告失敗了。換言之，還有點像是正邪對抗的遊戲一般，不過，遊戲中的小鬼和小神Q版的造型相當可愛，玩家可以在遊戲中出現民俗傳統中請神、養鬼，使柔精采的體驗並滿足好奇感，並在遊戲中體驗小鬼小神們為自己的房屋增加收取過路費價值的魅力，讓你享受到對手不斷被收取過路費而拍手叫好的快感。


有供奉小神的房屋



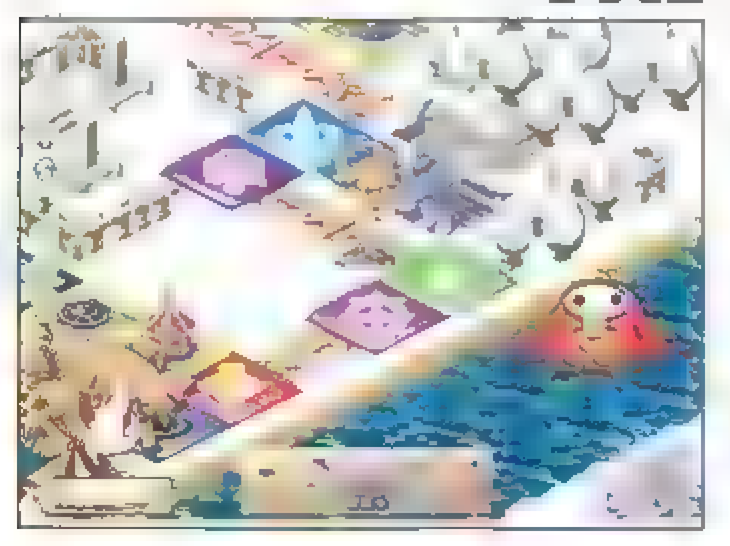


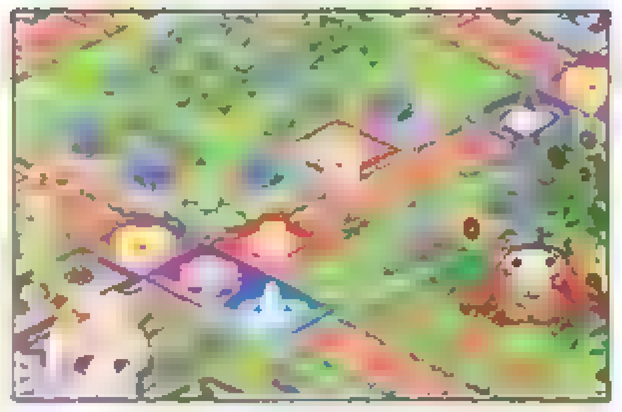


五大關卡 穿越時空大冒險

遊戲中，由天界提供了六個冒險的場地，分別以四種不同的風格呈現。故事一開始，玩家遇到的第一個關卡是我們最熟悉的島嶼，福爾摩沙。玩家彷彿回到古時候的台灣，很多現代的城市或地點會以古代的名字和面貌出現，好比後旗、府城、艋舺等地。第二關分成雪國及櫻之城兩種截然不同的場景。不論是雪國還是櫻之城的背景都很有異國情調，高山白雪和巨大的相撲人偶，分別以春季櫻花盛綻及具有耶誕節的氣氛來呈現。

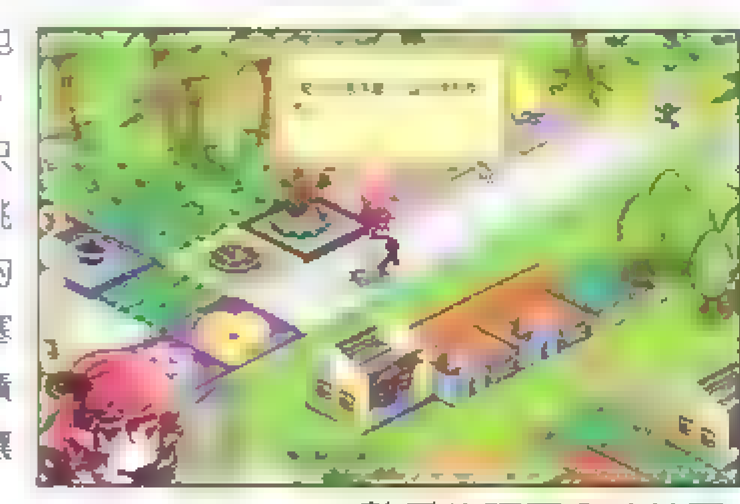
★雪地地圖




★浪漫的西式花都地圖


★中式花都地圖

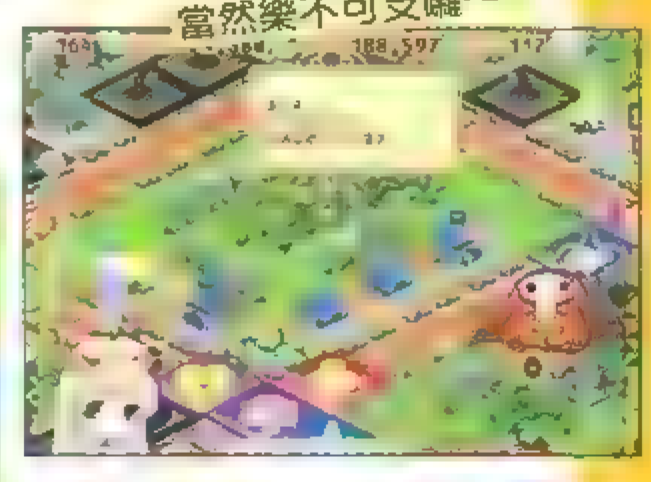
在第三關的地圖上有兩種不同的風格，一種背景是華麗的花海，另一種則是高貴典雅，好像是寬廣到會迷路的中國古代宮廷，大紅的欄杆和建築以及各式典雅花卉，讓玩家在冒險和競爭的過程，也能充分享受一趟熱鬧又愉快的旅程。終於到了遊戲的最後一關南國，只要通過它，就能進入傳說中神祕的桃花源。南國的設定是一塊非常偏遠的土地上，東北邊是長城，往西行是塞外風光，西南邊則能看到兵馬俑古蹟和桂林山水，冒險地圖寬大浩瀚，讓玩家盡情享受冒險的樂趣。

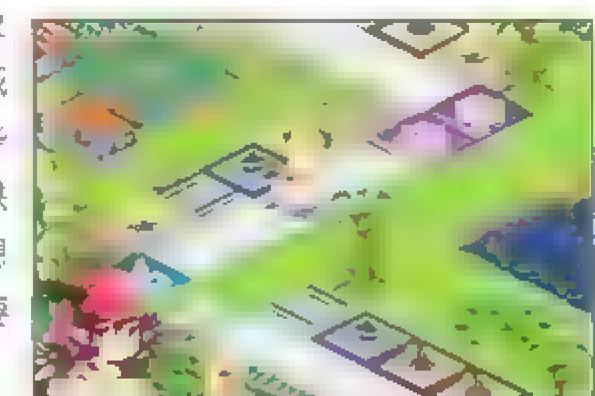

★熟悉的福爾摩沙地圖

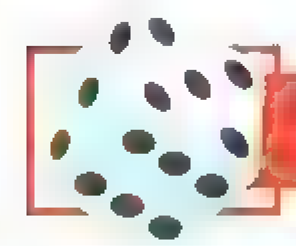
相同地點 因角色不同而有不一樣

相同地點，因角色的立場不同，會產生不同的反應。遊戲中有許多不同的地點和事件，會因為玩家選擇的角色而有不同的反應喔。例如，遊戲時行經聖泉這個地點，如果是正派角色，那麼SP會隨機上升，真是幸運極了！但是如果是反派角色踩到，則會隨機下降，那反而很倒楣。同樣的，正反派角色要是踩到黑池，則會分別產生與聖泉完全相反的效果。遊戲中的事件也是一樣，同一見事件，可能對正派或反派的影響剛好相反。但是玩家也不用太過擔心，遊戲中這些地點和事件不是不能避免的，因為本遊戲設定了許多卡片可供運用，只要玩家留意身旁是否有不利於自己的地點或者自己想前進的地點，然後好好的運用身上的卡片，不但能避開不必要的損失，還能獨佔先機，讓自己比對手佔得更多的贏面。

收到對手的靈氣，當然樂不可支囉～。



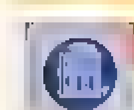




佔領祭壇 讓你更接近勝利

玩家可以使用SP，努力拉攏NPC的寶盒成為自己的祭壇。遊戲一開始，所有玩家對民宅的同化程度皆為50%，每拉攏一次，需耗SP值5點，同化程度可以上升15%，其餘的對手則各下降5%，同化程度先達100%的玩家，則成功佔領該處成為自己的祭壇。當拉攏的民房成為自己的祭壇之後，可以選擇是否在祭壇上放置結界。如果選擇不放置結界的話，則每次走到自己的祭壇時，還可以不斷補充自己的SP值，而如果選擇放置結界的話，則當對手走到該處時，則會依設下的結界不同，而受到不同的影響，例如有的結界性質是會扣除玩家身上的靈氣，有的則能產生出讓玩家[illegible]走一步的效果。自己名下的祭壇愈多，連鎖加乘的效果愈佳喔。



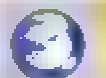

名稱 拘禁 **物品說明** 停留結界的對手，數回合不能行動。


名稱 怠惰 **物品說明** 停留結界的對手，數回合不可[illegible]、[illegible]、[illegible]。


名稱 搶奪 **物品說明** 停留結界的對手，要將若干水晶給予結界所有者。


名稱 緩步 **物品說明** 停留結界的對手，數回合只能走一步，且不可使用行進系卡片。


名稱 止息 **物品說明** 停留結界的對手，數回合不能收取過路費。


名稱 吞噬 **物品說明** 經過結界的對手，減少身上3%[illegible]。


名稱 沉默 **物品說明** 停留結界的對手，數回合不可使用特技。


名稱 初心 **物品說明** 停留結界的對手，扣SP30點。

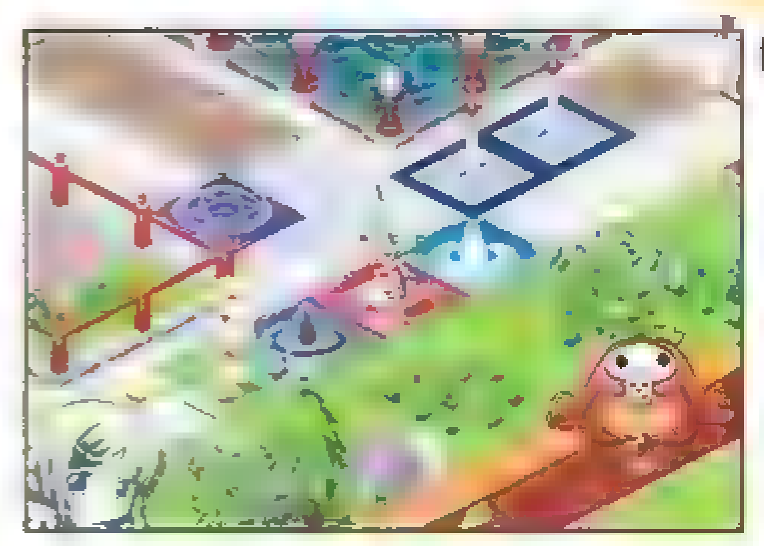




多刺激多變化 遊戲充滿未知的變數

6個小遊戲、30種以上的卡片，加上許多的事件，遊戲充滿各式各樣的變數和樂趣，讓整個遊戲到最後都充滿不可預料的刺激。踩到機會格與命運格會對玩家跟對手產生難以預知的結果，更別提對手可能會使用各種不同的卡片來對付玩家，遊戲中不同的事件更會對不同的玩家的命運產生影響，一夕之間風雲變色，原本可能佔上風的玩家瞬間面臨失敗的下場，原本一直倒楣的玩家也可以突然逆轉情勢，勝利在望。豐富有趣的內容，真的是充滿許多未知的樂趣。





★打倒對手的召喚獸，就可以獲得額外獎勵！若輸了，可也是要付出相當的代價喔！

超首選 神奇GOGO大富翁

超首選 SPECIAL

SPECIAL FEATURE

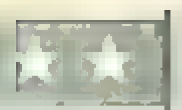
決戰時刻2

CALL OF DUTY 2



自FPS開市以來，以二戰為背景的此類遊戲便層出不窮，亦頗受玩家青睞，原因無他，與虛無的太空世界相比，以史實為背景的遊戲便顯得更具親和力，這當中當然以歷史事件最為突出亦最為玩家所熟悉的二戰故事最能擄獲玩家，而其激烈的戰爭場面在FPS上亦更是如魚得水，故而，多年來有關二戰的動作遊戲精品亦是此起彼落，各電玩公司間的拼殺也已到了白熱化階段，但是廣大玩家卻是「艷福不淺」，近幾年中可謂玩得不少佳作，遠的不說，近兩年以時間先後順序便有《榮譽勳章：突出重圍》(Medal of Honor: Allied Assault)、《重返德軍總部》(Return to Castle Wolfenstein)、《決戰時刻》(Call of Duty)、《榮譽勳章：太平洋戰爭》(Pacific Assault)、《戰火回憶錄》(Brothers in Arms)及其無以數計的各種資料片，個個均是箇中翹楚，有其過人之處，今天魯夫子要給大家介紹的就是此名單之列由Infinity Ward於2003年製作的《決戰時刻》的續篇—《決戰時刻二》(Call of Duty 2)。

再入★二戰現場





喜歡戰爭遊戲的玩家應該對二次戰中[illegible]的一代已是相當熟悉，玩家在遊戲中可以以美軍、英軍及蘇軍的身分與納粹德軍展開一系列的生死之戰。一代的遊戲時間仍設定在[illegible]至194[illegible]這段被稱為二戰時期，在這個遊戲中，玩家乃位於協約國的陣營，可以玩到美國、英國及蘇我的戰役，但是與一代不同的是，玩家不需要強制性的玩完一個國家的戰役才可以進入到下一國的戰役。二代中玩家可以隨時在各戰役間自由切換，願意的話玩家可以隨時從一場戰役跳到下一場戰役，以歷史上各戰役的發生順序來進行遊戲，當然若是仍想以前作那樣以國家來進行遊戲也同樣沒有問題，或是甚至是略過某場戰鬥在新作中也都是允許的。也就是說玩家若是在某場中遇到了障礙，便可以選擇試試其他的戰鬥，而不會似其他遊戲那樣只能卡在那裡。

增加北非戰役 挑戰沙漠之狐

遊戲的大部份戰役仍設定在歐洲，僅有小部份的內容是發生在北非的突尼斯、利比亞及埃及。雖然這部份的戰份不多，但應該說卻是相當精采，因為在這裡玩家要面對的是有「沙漠之狐」之稱的隆美爾及其帶領的非洲軍團，而玩家所要扮演的蒙哥馬利的第八軍團要如何擊敗這一「老狐」，就需要玩家在遊戲中一一體驗了。比如用不靠搭建的[illegible]坦克來冒充坦克兵團等場面都是其他遊戲中所沒有[illegible]





▲生在北非的阿拉曼之戰

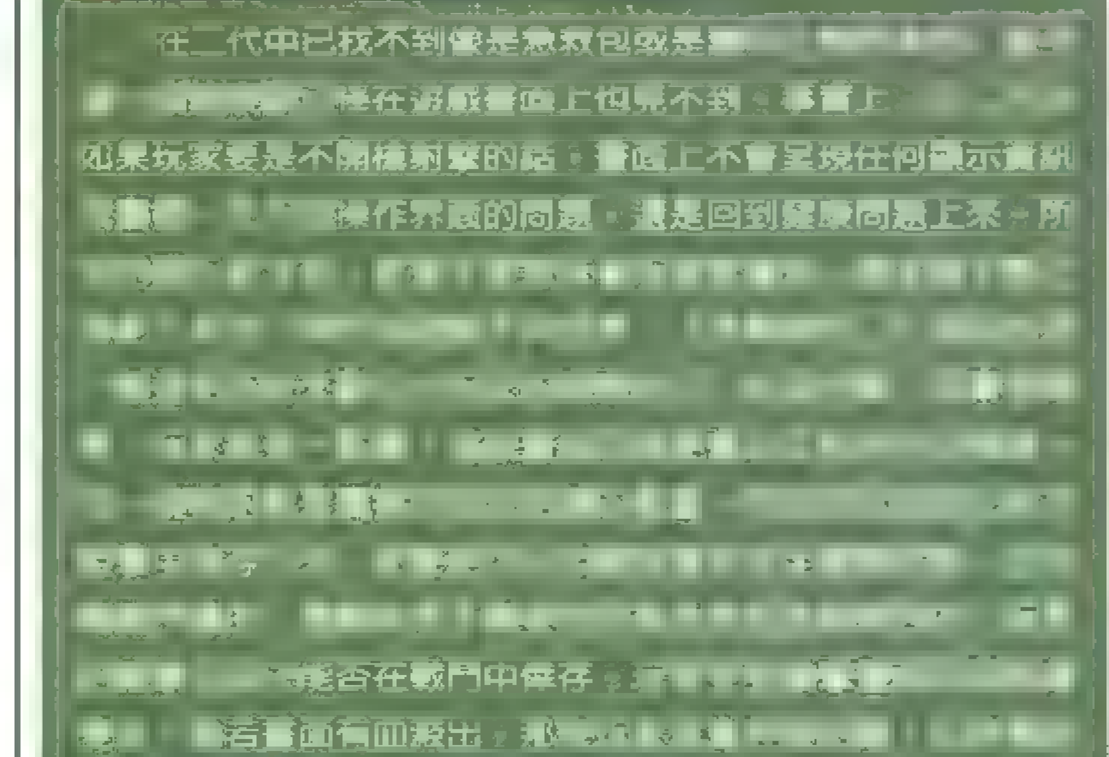


▲遊戲畫面表現細膩，連樹葉都會在角色身上留下投影

二代的開發早在一代上市後便已開始進行了，這也就是說至今已是超過兩年的時間，而遊戲目前也已於歐美上市，從各方面的反應來看，均相當不錯。無論在遊戲性、故事性乃至聲光表現上都較已趨完美的一代仍有顯著提高，尤其使用了全新的遊戲引擎，加入不少新的技術，使其與市面上任何一款同類遊戲相比均毫不遜色，特別是一代中受到玩家好評的真實戰場，幾已達到亂真的地步。為保證與一代的連貫性，遊戲的在整體的表現上仍於一代極為相似，無論是遊戲界面、角色設定等方面都保持了原有的風貌，有的只是更為精細、逼真而已。而更為真實的史詩般戰役、更為動態的非線性戰鬥、聲光效果等也都是可圈可點。這些都留給玩家在遊戲中去體驗吧！書夫子在這裡重點介紹一下二代新增亦是頗受好評的健康系統。

新增！健康系統

在二代中已找不到像是急救包或是[illegible]就在遊戲畫面上也見不到。事實上[illegible]如果玩家要是不開槍射擊的話，畫面上不會呈現任何顯示資訊[illegible]操作界面的問題，還是回到健康問題上來，所[illegible]能否在戰鬥中倖存[illegible]污漬血肉而流出[illegible]





▲玩家受傷後畫面四周會以模糊的紅色來比表示，紅暈愈嚴重，受得傷亦愈厲害。

★歷史的戰役

《決戰時刻二》分單人戰役及多人連線兩種模式，在多人連線遊戲中最多可允許32名玩家同時進行戰鬥。單人模式共分有三大戰役，玩家在遊戲中將以普通士兵的身份進入戰鬥，在這些戰役中玩家不僅僅是忠於自己的國家，而是要忠於英、美、蘇三個盟軍隊伍。遊戲中，玩家在東線及西線的戰鬥中都會插上一腳，玩家也同時在美軍、英軍及蘇軍士兵中來回切換，參與二戰中的著名戰役。下面仍要我們以國家的方式來詳細瞭解一下二代的戰役內容。

蘇軍

蘇軍的戰役共有三章，第一章為冬季之戰，發生在1942年。在這一章中共分為兩個任務。第一個任務是[illegible]，玩家在此學習如何戰鬥，可算為教學篇。第二個任務稱為破壞，遊戲要求玩家擊退敵人進攻並摧毀敵人陣地。第二章為堅守陣地，也是分為兩個任務。第一個任務為修復電線，要求玩家修復受損的電話線，並用炸彈摧毀敵軍坦克。第二個任務名曰第一火車站，要求玩家通過管道滲透並奪回列車月臺。最後一章便是著名的史達林格勒保衛戰，發生於1943年。其中第一個任務要求玩家奪回城中被佔的幾個建築，然後協助友軍攻擊敵人的補給倉庫。接下來便要在城市大禮堂與敵人進行正面交鋒，最後一個任務則是使用狙擊槍來協助保衛城市大禮堂。





英軍

英軍方面的戰役則分為四章。第一章是發生於1942年的北非阿拉曼之戰，其中玩家首先要衝出戰壕襲擊敵人的軍需倉庫，然後保位處於阿拉曼南部的英軍所在的村莊，接下來還要輔助我方坦克進入阿拉曼戰區，最後便是奪取位於地中海岸的El Daba城。第二章才發生於1943年，名為坦克中隊。玩家在這一章中會與隆美爾的非洲軍團交手，首先要將其位於利比亞沙漠上的坦克圍殲掉，再伺機摧毀其於利比亞山脊上的反坦克大砲。第三章仍是與隆美爾的非洲軍團展開對決。首先玩家需盜得一輛裝甲車，再伺機自Toujane脫逃，然後帶兵奪回Toujane，最後一個任務是要掃清通往突尼斯的道路，並以高射砲將射落德軍飛機。第三章是發生在1944年法國的卡昂之戰，玩家的第一個任務是要偵察地形，取得交通車救出獄中受傷的美軍戰士，接著奪取 Anctoville的十字路口並摧毀德軍砲台。第二個任務則是奪取St. Louet城中的城市大禮堂、教堂、郵局及攻佔德軍總部。



▲在玩家的協助下英軍坦克順利進入El Daba城。

美軍

美軍戰役共分三章。首先是發生於1944年的諾曼第登陸。玩家在這一章中首先將海岸上所有的掩體破壞掉，然後擊退敵人的反攻，最後奪取村莊，然後自反擊戰中摧毀的敵軍暗體中以狙擊德軍的迫擊砲部隊。第二章是發生於1944年的400號山峰戰。在這一章裡，玩家需首先將400號山峰山腳下的小鎮清理乾淨，不能留下一個敵人。然後一直攻上山頂，摧毀德軍基地。最後守住山峰直至友軍到來。最後一章是發生在1945年的穿越萊茵河，這一章僅有一個任務，那就是奪取德軍的Wallenda城，以確保盟軍順利穿過萊茵河。

★操作界面詳解

目標
目標是指務所在的具體方位，以黃色五星方式呈現在羅盤上，若同一關卡中擁有多項任務需玩家完成，便會相應有多個五星出現於羅盤之上。玩家可就五星於羅盤上的具體位置是指任置調整方向向目標點前進。每完成一項任務，對應的五星便會消失，玩家只有在完成所有任務之後方能進入下一個關卡。

羅盤
自始至終羅盤均固定於遊戲畫面的左下角，可以通過快捷鍵來隱藏及顯示。羅盤指出玩家所在方向、位置、目標點所在的方向及友軍位置等資訊，是玩家在遊戲中最有用的輔助工具，故而玩家一定要養成學會使用並善用羅盤的習慣。



武器詳解


▲戰爭講求的是策略，善於運用地形存活的機率就會大大增強。


▲遊戲中玩家僅是眾多士兵中的一員。

武器
與所有的FPS遊戲一樣，玩家在遊戲中正在使用的武器會出現在遊戲畫面的底端。遊戲中玩家可以通過數字鍵或是滑鼠的滾輪來選擇手中所擁有的不同武器。

瞄準器


瞄準器的十字準線位置自始至終均位於遊戲畫面的正中央。準線設立的目的當然是為了幫助玩家瞄準對手，以便在對手行動前玩家能將其解決。因為此位置的固定性，玩家便無可能對準線之外的目標做出傷害，因而在遊戲中要學會不斷調整自身的位置來使得目標敵人永遠處於瞄準器的十字準線正中。當然，如果玩家自認是個百發百中的神槍手，或是有意訓練自己的臨敵反應，也可以關掉瞄準線，僅憑經驗及感覺來戰鬥。

子彈數量
子彈數量的顯示位於遊戲畫面的右下角。當玩家切換武器時，此處的數量亦會相應予以變換，以顯示出當前所使用武器的正確子彈數量。在進入大規模戰役前，玩家最好能事先檢查一下子彈存量，以確保擁有足夠的火力。

炸彈數量
炸彈數量的顯示位於子彈顯示的上方，且不會因為玩家更換武器而有所改變。遊戲中，因玩家可使用的炸彈有多種，故在畫面上的顯示亦有多種，均以圖標並配以數字的方示展現在畫面上。圖片中玩家手中握有兩種炸彈，其中上方顯示的是煙霧彈數量，其下方則為手榴彈的數量。

目標資訊
每次當玩家收到新的資訊或是戰鬥指示，乃至是拾起槍械或子彈這樣的簡訊時都會以文字的方式出現在畫面左上方的目標資訊欄處。一般來說，這些資訊對玩家的遊戲過程會起到一定的指導作用，因而，玩家需養成觀看的習慣。

★盟軍武器圖鑑 ★★★★★

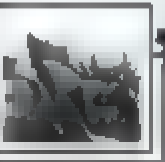


M1卡賓槍　M1 CARBINE

射程：中，射速：中，殺傷力：中，機動性：快
子彈數量：15/400，反衝力：中，近距離作戰：可

註 其中子彈數量中前者為彈匣所容許的子彈數量，後者為遊戲中容許玩家所攜帶的子彈數量

M1卡賓槍乃由原溫徹斯特軍工場的工人Williams在犯罪服刑時於獄中發明的近中距離作戰武器。這款武器的出現，使得那些需要M1來福槍(M1 Garand)威力而又嫌其過於沉重，及愛於Colt 1911-A1的輕便卻又嫌其威力欠缺的使用者得到完美平衡。M1卡賓槍口徑為.30、射程約300碼、淨重5.5磅，在近距離作戰中威力令人相當滿意，故而在盟軍步兵中得以廣泛使用。另外，對於需要更為易攜裝備的空降部隊來說，此款武器還有一種型號為M1A1的變種，該型號全部[illegible]

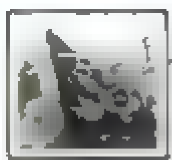


湯姆森步槍　THOMPSON

射程：近，射速：快，殺傷力：高，機動性：快
子彈數量：30/360，反衝力：高，近距離作戰：可

湯姆森步槍與M1A1及M1 Tommy一樣，是二戰中大批量生產的武器之一。其口徑為.45、彈匣可容納20至30發的子彈，並設有保險栓。其重量為為11磅，主要用於近戰，其突出特點便是發射速度快且殺傷力高，對於較為重型的型號其發射最高速度為每分鐘700轉。其射程最大僅達55碼

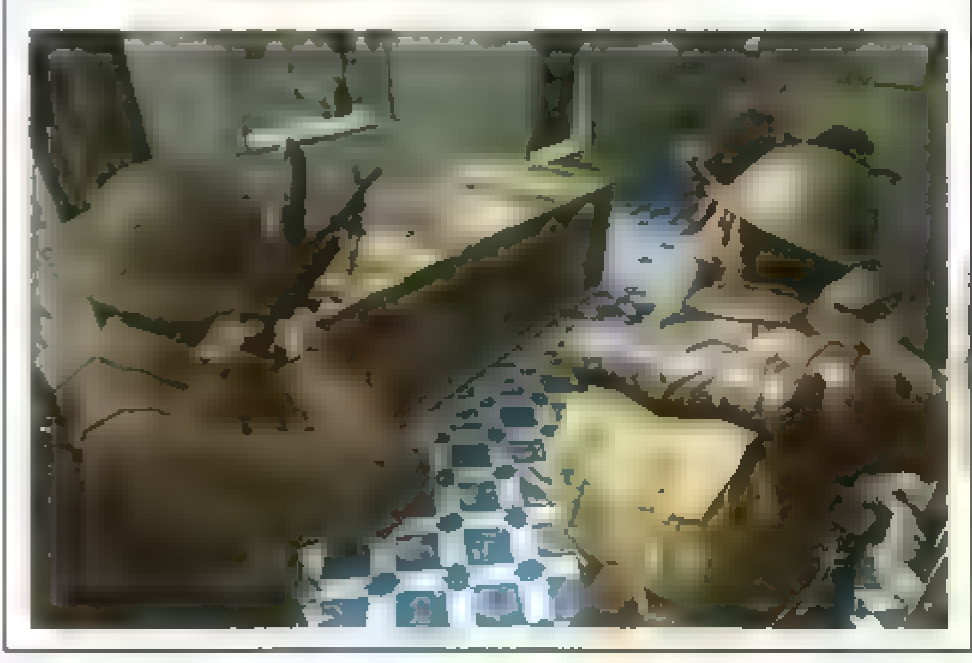




M1來福槍　M1 GARAND

射程：遠，射速：中，殺傷力：高，機動性：快
子彈數量：8/240，反衝力：中，近距離作戰：可

M1來福槍由加拿大籍的美國火器設計者John Garand發明並得名。該武器於[illegible]年代後期引入美軍並取代之前的春田步槍Springfield而被廣為使用，成為美軍戰場上的主要步槍之一。M1來福槍口徑為.30至.60之間，其彈匣一次可裝八顆子彈，全部八顆子彈用盡，彈匣會自動彈出，因而使用起來相當方便。M1來福槍可算是世界上第一枝大批量生產的半自動步槍，可用於各種場合的遭遇戰中，也是二十世紀最具影響的武器之一。單只在二戰中，其產量便足足超過四百萬枝





科爾特手槍　COLT 45

射程：近，射速：中，殺傷力：中，機動性：極快
子彈數量：7/56，反衝力：低，近距離作戰：可

科爾特1911及1911 A1手槍乃美軍在二戰中的主要備用武器。其中1911型乃飛行員、坦克手等非步兵特殊軍種的防身保命武器，而1911 A1型要較前者略大一些，使用可來更為安全，同樣用於近身[illegible]。該槍口徑為.45，重2.6磅，[illegible]



伯朗寧全自動來福槍　BROWNING AUTOMATIC RIFLE

射程：遠，射速：快，殺傷力：高，機動性：慢
子彈數量：20/300，反衝力：高，近距離作戰：可

因其出色的穩定性及於射擊速度與火力方面良好的平衡，使得伯朗寧全自動來福槍成為二戰中美軍中最為常見的武器之一。不過這種武器最大的不足卻是欠缺可以快速更換的槍管，以致在槍管過熱實戰時不可使用。另外相對來說其重量亦遠大於其他步兵槍械，算上支架及裝滿的彈藥，其重量往往超過[illegible]



春田步槍 Springfield

射程：極遠	射速：慢	殺傷力：高	機動性：中
子彈數量：5/200	反衝力：低	近距離作戰：可	

春田M1903型步槍最早出現在西班牙與美國戰爭中，屬於狙擊型步槍，配有四倍的望遠鏡。春田步槍屬扳機型武器，其射速較慢，裝載彈藥速度亦略嫌不足，但其準確性卻極高，是狙擊手的常備武器。

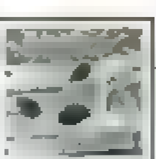


斯特恩半自動機槍 Sten

射程：中	射速：快	殺傷力：中	機動性：極快
子彈數量：32/320	反衝力：高	近距離作戰：可	

斯特恩半自動機槍的投產源於英國戰事指揮部的關閉，而不得以所採取的折衷辦法。斯特恩以金屬板製成，製造相當簡單，幾乎只要以簡單工具便可完成。在整個二戰中，共出現過六種不同的型號的該種槍型，既有類似湯姆森步槍的衝鋒型型號，亦有專為突擊隊準備的低音型號。應該說，這種槍型是二戰戰場上最為醜陋的一種槍型，不過醜陋卻並不影響其品質及效能，該槍性能基本上來說相當穩定。該槍使用9mm子彈，重僅六磅，彈匣內可填裝32枚子彈，最快射速為每分鐘55轉。應後衝力高，使用時多以專用吊帶套在胸前以為支點進行射擊，以增進其準確及穩定性。

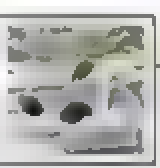




M2碎片手榴彈 M2 Fragmentation Grenade

射程：中	射速：中	殺傷力：極高	機動性：極快
子彈數量：3	反衝力：－	近距離作戰：可	

M2碎片手榴彈是對付步兵強有力的殺傷武器。使後用其強大的爆炸力會將金屬外殼炸成一塊塊的碎片，造成更大規模的殺傷。雖說這種武器對裝甲強大的車輛傷害有限，但對於暴露於外面的步兵卻絕對是絕佳武器。使用時拉開保險，投出，保險便開始燃燒，一旦燒盡，便會點燃藏在彈內的TNT炸藥引起爆炸，外殼隨即碎裂成數塊，飛散開，可造成多人員的傷害。



MK1碎片手榴彈 MK1 Fragmentation Grenade

射程：遠	射速：快	殺傷力：強	機動性：極快
子彈數量：3	反衝力：－	近距離作戰：可	

MK1碎片手榴彈以類似菠蘿般的片狀金屬外殼製成，其形狀就像是一個菠蘿。內部填有強力TNT炸藥及導線。該手榴彈主要用於對付敵軍碉堡、砲台及大規模的步兵。其使用方法M2碎片手榴彈相同，但威力卻不可同日而語。

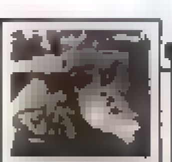


埃菲爾德步槍 Lee Enfield

射程：遠	射速：慢	殺傷力：極強	機動性：中
子彈數量：10/100	反衝力：低	近距離作戰：可	

埃菲爾德步槍最先出現於1938年，其發明者為Scott Lee，其生產地為英國的埃菲爾德，並由此得名。其口徑為.303，在這種武器的生產中曾遇到一些小麻煩，不過最終還是突破重重困難而令其得以於軍中服役。重量9磅，為於扳機前的彈匣內可填裝九發子彈，與其他同類槍械相比其特點是更易無扳動槍機。





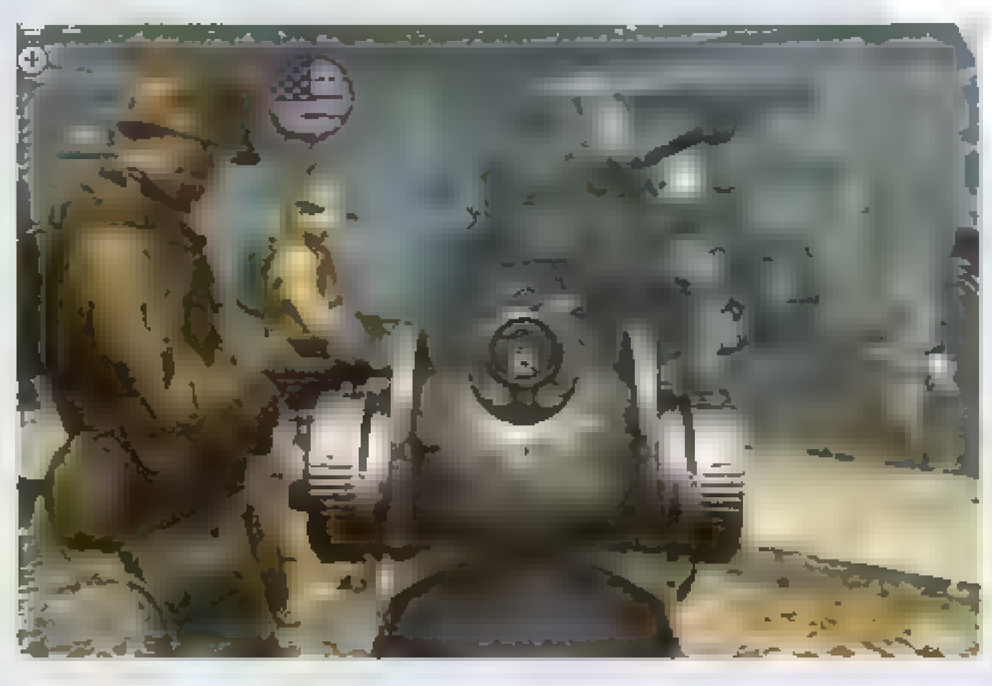
布倫輕機槍 Bren LMG

射程：遠	射速：快	殺傷力：強	機動性：慢
子彈數量：30/300	反衝力：高	近距離作戰：可	

布倫輕機槍投產於1938年，主要用於取代劉易斯機槍(Lewis Gun)，乃為前往前線作戰部隊所訂製。其口徑為.303，重22磅、彈匣內可填裝30枚子彈。在整個戰爭中，該槍共投產過四種不同型號，如專為英軍第一空降兵製造的特輕型及專為加拿大軍隊製造的型號等。



決戰時刻2



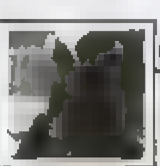


蘇製步槍 MOSIN-NAGANT

射程：遠 射速：慢 殺傷力：極強 機動性：中
子彈數量：5/150 反衝力：低 近距離作戰：可

蘇製步槍M91/30是蘇軍在二戰中的主要步槍之一，乃觸扳機式武器。其口徑為7.62x54，可謂極具威力，使用可裝填五顆子彈的彈匣，並備有可拆卸刺刀，槍管下有木托以做支撐。該槍可用於遠距離戰鬥，屬較為致命的武器之一





蘇製精準步槍 MOSIN-NAGANT WITH SCOPE

射程：遠 射速：慢 殺傷力：極強 機動性：中
子彈數量：5/150 反衝力：低 近距離作戰：可

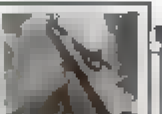
蘇製精準步槍是在蘇製步槍的基礎上加裝了一個四倍對遠距離的瞄準鏡，是蘇軍狙擊手的標配武器



SVT 40狙擊步槍 SVT 40

射程：遠 射速：慢 殺傷力：強 機動性：中
子彈數量：10/160 反衝力：低 近距離作戰：可

SVT 40狙擊步槍是蘇軍製造的Mosin蘇製步槍的升級槍型，主要用於狙擊，屬半自動步槍。其槍管長24.5吋，子彈直徑7.62mm，彈匣內可填裝十發子彈，是蘇軍專業狙擊手的配槍

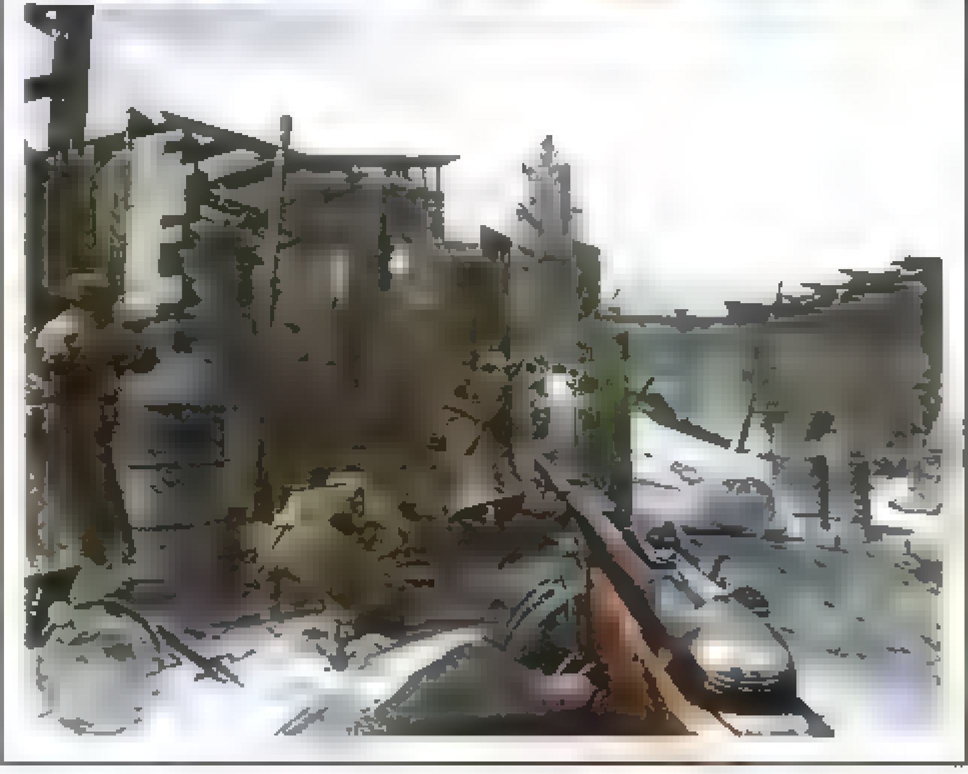


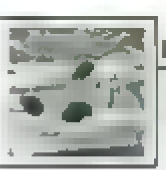
轉盤步槍 PPSH

射程：中 射速：極快 殺傷力：中 機動性：中
子彈數量：71/355 反衝力：高 近距離作戰：可

轉盤步槍最先出現於1941年，彼時正是德軍發動東線戰爭之時。由於這種武器頗能適應寒冷的俄國氣候，即便是在零下二、三十度的艱苦環境下仍能正常使用，因而瞬間榮升為紅軍的主要武器。即便是德軍對這一武器亦是頗為鍾愛，一旦繳獲便費盡心思想要獲取更多的子彈以便可以長久使用。轉盤步槍槍長33吋、重8磅，子彈存於槍托處的圓盤彈匣內，其最大射速可達每分鐘900轉。自其木製槍架、圓盤及滿是洞口的槍管使人很容易便將其辨認出來







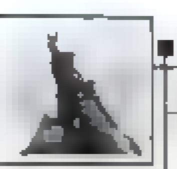
RGD-33木柄手榴彈 RGD-33 STICK GRENADE

射程：中 射速：中 殺傷力：極強 機動性：極快
子彈數量：3 反衝力：－ 近距離作戰：可

RGD-33木柄手榴彈是蘇軍在二戰中最主要的手榴彈，這種手榴彈是史中的一種德軍廣泛使用的一種機械裝置，以摩擦點火的方式來引爆。使用時，使用者需先將握柄底部的金屬蓋拧開，拉出導線，然後拋出

★德軍武器圖鑑





MP40自動步槍 MP40

射程：中，射速：快，殺傷力：中，機動性：快

子彈數量：32/320，反衝力：高，近距離作戰：可

MP40自動步槍首次出現於1940的西線戰爭中，當時每班配有三把，因其威力強大，因其簡單易製而又在近距離作戰中威力強大，很快得以普及，並成為德軍主力武器之一，在整個二戰中其產輛已接近一百萬枝。該槍使用9mm子彈，可一次填裝32發子彈，重約七磅，最快射速達每分鐘500轉。一般也將其稱為「史麥瑟」，其實這是一種誤稱，槍械師史麥瑟並非此槍的發明人。

MP44自動步槍 MP44

射程：遠，射速：快，殺傷力：強，機動性：中

子彈數量：32/240，反衝力：中，近距離作戰：可

MP44自動步槍是德軍空降兵的於二戰中的專用武器，其射速極快，可達到每秒647米，射程更可達700米以上。該槍於1944年研製成功，並因此影響到著名武器AK47的發明。其最快射速達每分鐘500轉，重4



卡爾98K步槍 KAR98K

射程：遠，射速：慢，殺傷力：極強，機動性：中

子彈數量：5/125，反衝力：-，近距離作戰：可

戰場上……1898年……有可折卸的刺刀……

卡爾98K狙擊步槍 KAR98K SCOPED

射程：極遠，射速：慢，殺傷力：極強，機動性：中

子彈數量：5/150，反衝力：-，近距離作戰：可

卡爾98K狙擊步槍……



魯格爾手槍 LUGER

射程：近，射速：中，殺傷力：中，機動性：極快

子彈數量：8/64，反衝力：中，近距離作戰：可

……手槍，早在第一次世界大戰前便已……，直至1938年，於二戰中仍經常可見……使用……mm子彈……

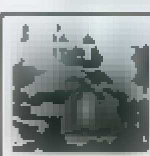
坦克剋星 PANZERFAUST

射程：近，射速：一發，殺傷力：極強，機動性：慢

子彈數量：1，反衝力：中，近距離作戰：可

坦克剋星是一種反坦克武器，可發射出一小枚足以射穿坦克厚重裝甲的砲彈。因該彈主要為針對裝甲的特性而製造，故該武器對人幾乎沒有傷害作用。坦克剋星為一次性武器，不過僅僅是這一發砲彈便足以令裝甲厚重的坦克等重型裝甲車輛陷於癱瘓。





MG42機關槍

射程：遠，射速：極快，殺傷力：極強，機動性：不能移動

子彈數量：無限，反衝力：高，近距離作戰：否

MG42機關槍是德軍的主要機槍，使用直徑為8mm的子彈，子彈帶上50發為一組，大多與另外四個子彈帶相連，也就是說可以一次連續發射250發子彈，最大射速為每分鐘1200轉，重26磅……不可移動，但卻擁有用不盡的子彈。

木柄手榴彈

射程：中，射速：中，殺傷力：極強，機動性：極快

子彈數量：3，反衝力：-，近距離作戰：可

木柄手榴彈乃根據一戰中的設計所製造，是德國國防軍於各戰役中廣泛使用的爆炸性武器。這種手榴彈使用的一種德軍廣泛使用的一種機械裝置，以摩擦點燃的方式來引爆。使用時，使用者需先……的金屬蓋掉開，拉出導火……的延遲時間，爆炸……

■責任編輯　高羽
■責任美編　Miko



《雙刃王座》

撰稿作家　魯夫子

發行公司　UbiSoft

預定上市　2005年第四季

英文的Trilogy（三部曲）一詞源於希臘語的Trilogia，原是指由三齣相關悲劇構成的一個劇目系列，但在現在已泛指凡在主題上相互聯繫的三部曲，三個故事或三個文學作品等組成的一個系列。中國人說好事成雙，但西方人卻似乎更偏愛好事成三，特別是在文學作品中，一般只要有續作便必會延伸至第三部才算完美，遊戲界亦是一樣，《DOOM》和《Quake》均出至第三彈，而最早引領動作遊戲風潮的《波斯王子》（Prince of Persia）系列在經過近廿年的輝煌中，亦曾推出過不少作品，自UbiSoft接手這一遊戲並開始「時間流砂」（Sands of Time）系列後，如今亦即將推出第三彈——《Prince of Persia: The Two Thrones》（暫譯：波斯王子3：雙刃王座），此乃「時間流砂」三部曲中的最後一部（其中第一代為《時之砂》（Price of Persia: The Sands of Time）及第二代為《侍魂無雙》（Prince of Persia: Warrior Within）），亦普遍被認為是最強的一部，現在就要我們最後一次隨著王子走入時間流砂的世界。

三次走入時間流砂

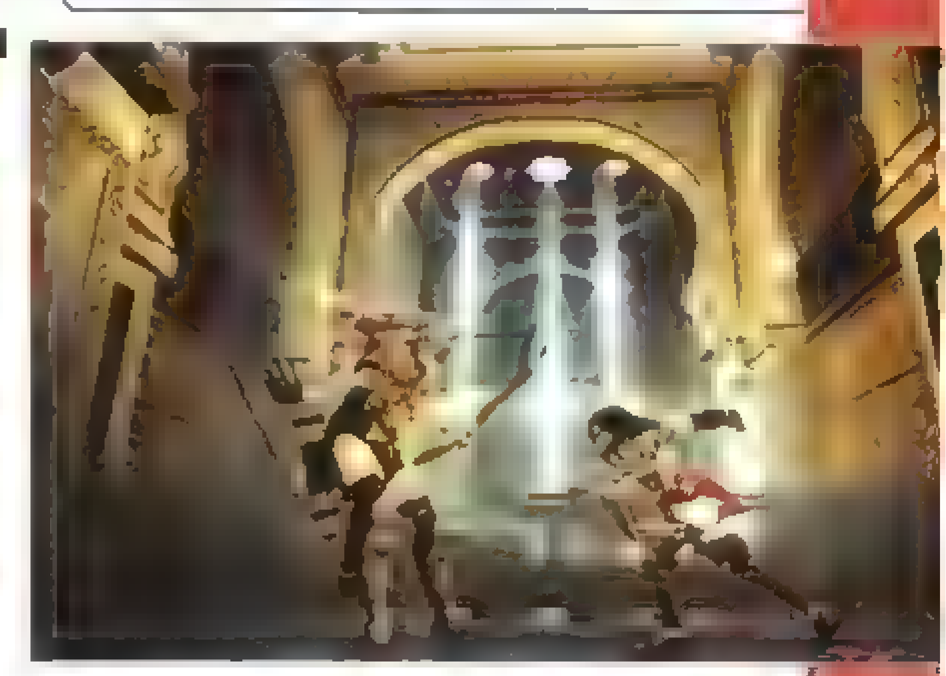
《雙刃王座》的故事緊接二代《侍魂無雙》之後，當王子歷盡艱辛終於返回至故鄉巴比倫後，本以為時間流砂的恐怖已成過眼雲煙，可以幸福快樂地過上和平的日子了，可萬想不到戰爭的烽煙再次於王子的家鄉燃起。巴比倫皇宮遭一股邪惡勢力所攻擊，而不知真相的人們卻反轉過來與王子為敵。為解救城市於水火，王子的摯愛Kaileena自懸崖跳下主動獻身，希藉此助王子奪回時間之沙。但她或許永遠都不會知曉，她的獻身不僅使得時間流砂重新回到王子手中，但同時也帶回了一個特別的「朋友」，那就是黑暗王子。因而在新作中，玩家所要面對的不但有一個極為強大的對手Dahaka，同時也不得不面對另一個自己——一個邪惡的化身



▲返回巴比倫的王子卻仍需持續他最不喜歡的戰鬥，到底什麼時候才有祥和的一天？

巴比倫的異域風情

《雙刃王座》乃時間流砂三部曲的終章，亦將是整個《波斯王子》系列遊戲之頂點。在整個系列中，《雙刃王座》將是首部將主要遊戲場景設置在室外的作品。玩家在遊戲中會領略到王子的故鄉巴比倫的異域風情。傳說中中世紀的巴比倫異常富庶，而設計公司亦正期望以其多年浸淫於遊戲界的功底來將這一繁華、富庶，而又正發生瘟疫的都市在電腦螢屏上展示給眾位玩家。為使這一傳奇城市得以活現，設計公司特參考了許多現實中的中東繁華城市，以埃及的開羅、摩洛哥的卡薩布蘭卡等地各古建築風格、材料、用色及人們的傳統裝束等均成了巴比倫的活模特兒。而遊戲製作前的準備工作更是由UbiSoft在卡薩布蘭卡的工作室來完成的，相信這一切一定會原汁原味的在遊戲中展現出來



▲在充滿中東風情的建築內與對手展開殊死決鬥，玩家此時宛若真正化為了波斯王子

屋頂才是玩家真正的舞臺

而號稱「無上之城」巴比倫的廣大亦相信會給玩家帶來與一代中的城堡、二代中的小島中所完全不同的體驗。在這裡，屋頂才是玩家真正的舞臺，精通各種雜耍動作的王子將在此一展拳腳，飛簷走壁、肆意穿梭。而為因應場景的變換，設計公司亦同時為遊戲增添了新的體驗，比如當玩家站於屋頂之上時，可以俯視到敵人或其他目標，當玩家需要跳動或是從高處下跳後會產生暈眩感，而當玩家行走在大街上時，亦會為無盡的追殺而產生一種壓抑之感。而遊戲場景的設計亦充滿了對比感，從金碧輝煌的皇宮到骯髒黑暗的下水道；從財富權貴所居住的明亮的高階都市到窮人乞丐賴以棲身的黑暗居所，遊戲中都有表現。設計師想透過顏色的強烈對比來突顯出這一中東城市的巨大反差，進而呈現一個活著的巴比倫給玩家。這裡不但有四通八達的街道，更便捷的是家家戶戶的一些生活用品，花瓶、盤子、地毯，一切均與真實無異



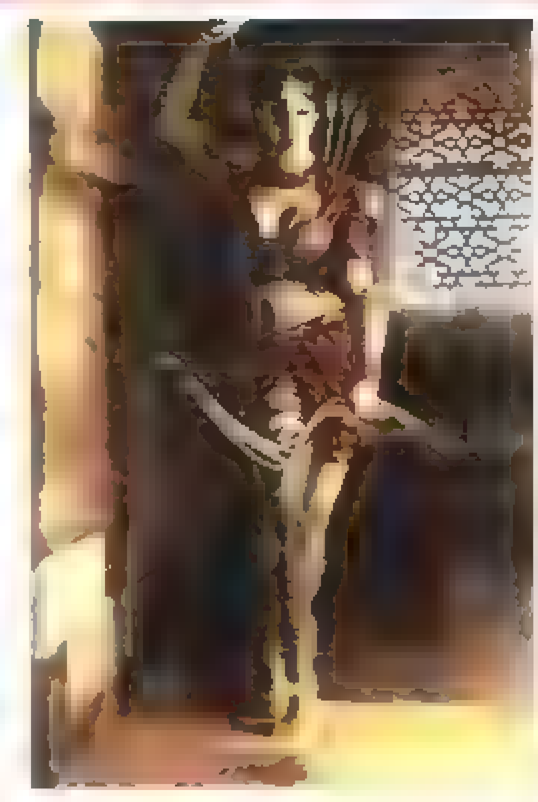
新作中，波斯王子身手還是那麼的靈活！



這種在其他動作遊戲中難得一見的飛簷走壁，對波斯王子來說卻是每日的必修課

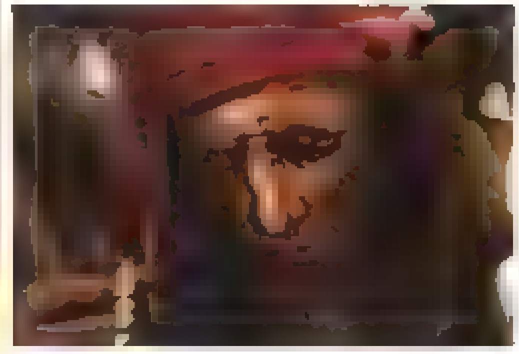
受時間流砂侵蝕 王子將為邪惡吞噬

《雙刃王座》的女主角仍是一代的Farah，但二代中出現過的Kaileena及盲眼老人亦均是是新作中的關鍵人物，他們對王子仍會有著巨大的影響。另外，在《雙刃王座》中，玩家將首次可以操縱兩個角色來進行遊戲，一個是正常、充滿正義的自己，亦可稱為光明王子（Light Prince），另一個是被時間流砂所侵蝕後殘酷無情的自己，後者在遊戲中亦稱為黑暗王子（Dark Prince）。那黑暗王子到底是如何形成的呢？這要追溯到遊戲的最早期，王子在沒有任何防備的情況下被時間流砂侵蝕，幾分鐘之後，王子便已為被時間流砂所改變。接下來的時間，王子雖已意識到身體的不適卻不知道該如何去控制自己，最終導致時間流砂幾乎完全侵蝕了王子的軀體，王子必須集中精神才能阻止時間流砂的蔓延，一旦其無法集中精力，時間流砂便會伺機一點點蔓延開來，直至最終完全侵蝕王子為止。



▲女主角Farah

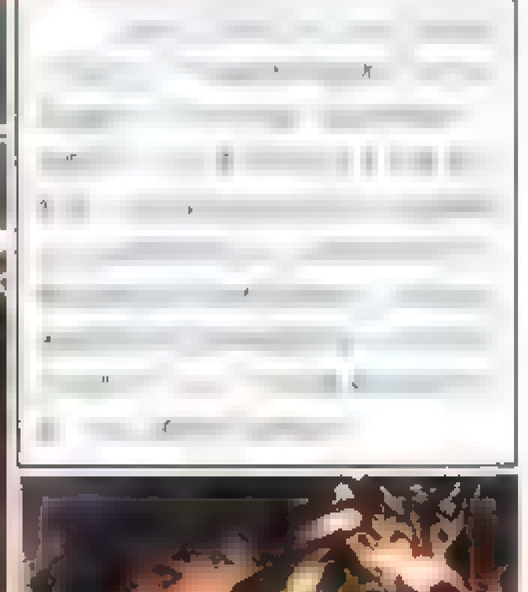
▲Kaileena



▲盲眼老人

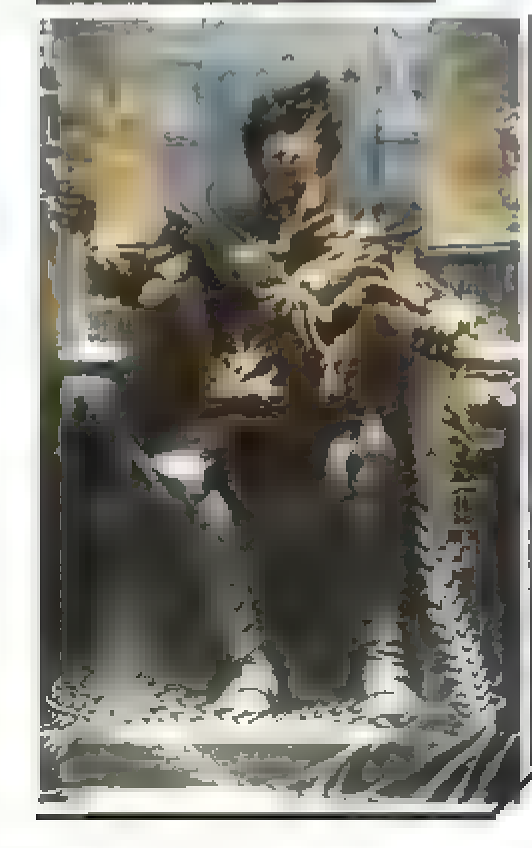
正義仁慈的光明王子

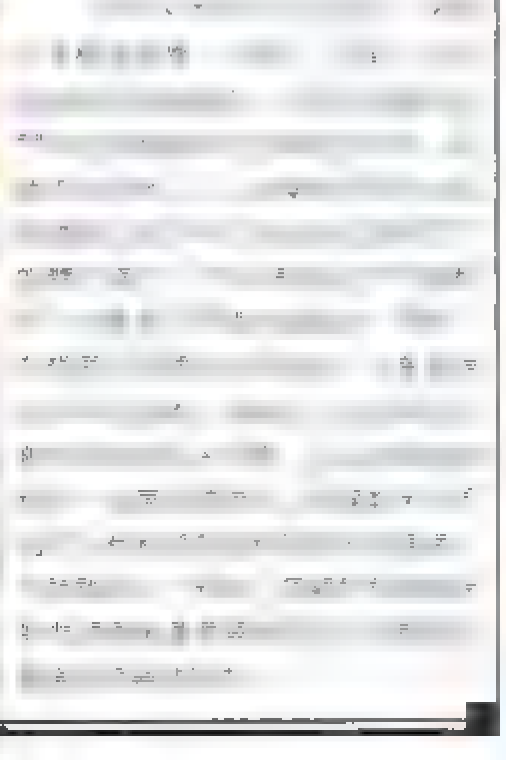






殘酷嗜殺的黑暗王子



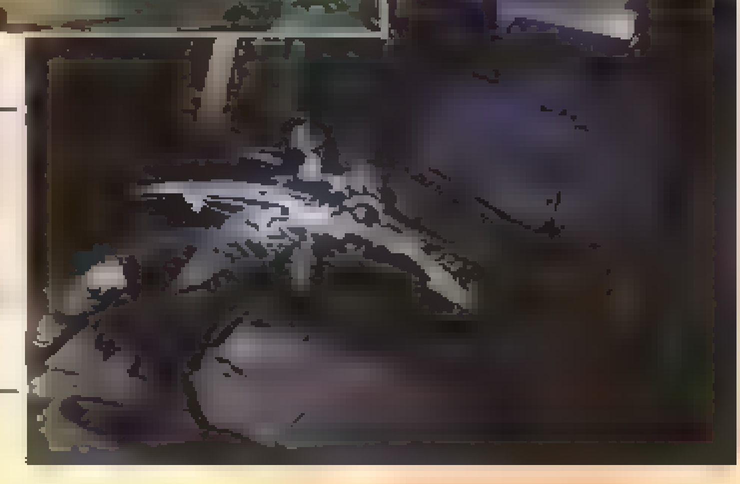


光明與黑暗王子都將為玩家所控

在大部份的遊戲過程中，玩家實際上都是在兩個王子間進行切換遊戲的。兩人各有其獨特的技能與行事方式，而遊戲的相當一部份問題也必須得倚賴黑暗王子來解決。所以說，兩人基本上可以稱得上是同伴或互補關係，且實際上黑暗王子雖然殘暴，但對光明王子其實卻並無歹意。那麼黑暗王子到底目的為何呢？據他自己的說法是向那些侵略巴比倫並擄走其王座的神秘敵人復仇，但他為何會選用以殘暴及狡詐的方式來行事就不得而知了。據目前的資料來看，黑暗及光明王子之間切換控制是否由玩家控制還不十分清楚，但有一點已經可以證明，那就是一旦光明王子已蛻變成黑暗王子的角色，若想再恢復到正常狀態，那就必須得到不生命之泉，若是找不到生命之泉，那麼就只能以黑暗的方式來繼續遊戲。



不擇手段贏取戰鬥是黑暗王子的宗旨，因而其使用的全部都是致命招式。



在黑暗中，黑暗王子伸出你的致命武器，無聲無息的取下敵人性命。

—黑暗王子之致命武器—

時之匕首

九節刀



黑暗王子－極盡無情與暴力

藉助環境，黑暗王子可以利用九節刀在各種複雜的環境裡穿梭自如，便如蜘蛛人一樣，只要將九節刀甩出，藉助屋頂、窗子、樹幹等物便可以在空中飛來飛去。

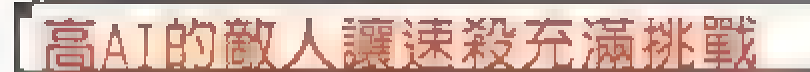
速殺系統／體驗暗殺敵人不著痕跡的快感

除卻作戰風格的不同外，《雙刃王座》也將一個稱為「速殺」的系統（Quick Kill System）引入至戰鬥中來，相信這個系統應該由 Max Payne 的 Bullet Time 子彈時間得來的靈感。雖說速殺系統不會運用慢動作來完成一系列的組合戰鬥，但基本原理與後者相差並不太遠。先來說一下《雙刃王子》的遊戲方式，與之前的一貫傳統相同，王子一般情況下仍需要不斷地從一個場景進入另一個場景，只是在此基礎上加入了「速殺」的概念。所謂的速殺就是一種全新的作戰方式，簡單地來說就是當玩家不為敵人所發現時，可以快速地將敵人致死的方法。

利用地形落差速殺敵人

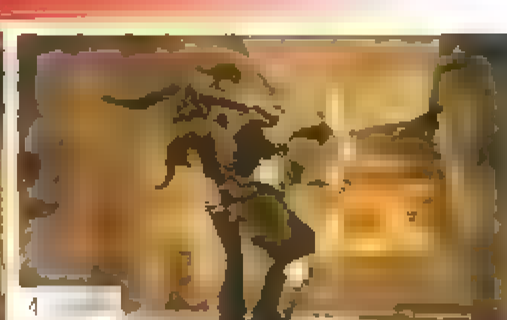
兩個王子的速殺動作各有千秋

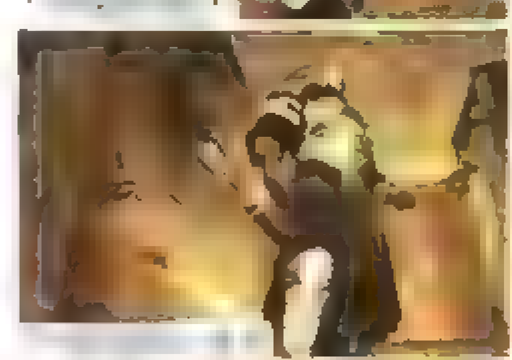
速殺系統配合視覺效果與故事需求



高AI的敵人讓速殺充滿挑戰

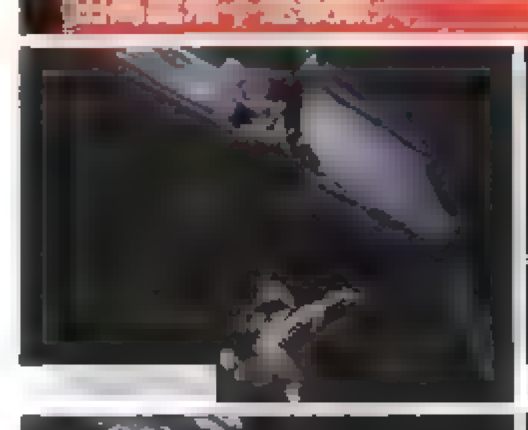


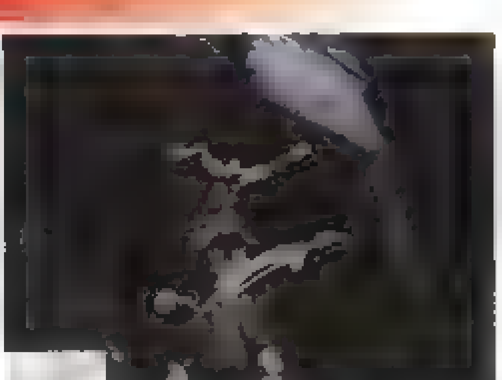


















戰車上的決鬥

說速殺是《雙刃王座》的重心所繫並不為過，但戰車決鬥的加入同樣是《雙刃王座》的一大亮點。與速殺一樣，這一戰鬥方式的引入同樣有兩個原因，一是希望藉此帶給玩家一個全新體驗，再有同樣也是因應劇情的需要。回到巴比倫的王子為敵人所追逐，他需要戰車來逃亡，同樣也需要藉助戰車衝入敵方的封鎖區域。有了戰車，王子才能衝出巴比倫，進入比巴比倫更為廣闊的《波斯王子3：雙刃王座》的世界。

戰車－逃命的主要工具

說是[illegible]，[illegible]，不[illegible]是[illegible]戰鬥中[illegible]工具。不過[illegible]駕駛戰車[illegible]。[illegible]中[illegible]體驗，[illegible]希望[illegible]在[illegible]戰[illegible]體驗[illegible]的[illegible]。[illegible]在[illegible]發生[illegible]中[illegible]追敵[illegible]，玩家會[illegible]駕駛戰車[illegible]在[illegible]中，[illegible]戰[illegible]中，[illegible]戰[illegible]，[illegible]駕駛[illegible]，[illegible]敵[illegible]戰車[illegible]。

駕駛戰車逃亡並不盡然順利

戰車上一段[illegible]的動作及事件，看起來真如電影一般，而事實上設計[illegible]上是[illegible]電影般[illegible]手法來表現這一段追逐戰的緊張感[illegible]。[illegible]設計[illegible]是一[illegible]設計[illegible]在觀看[illegible]，當然這裡[illegible]參考了些許[illegible]的[illegible]。[illegible]戰車的操作相當簡單，玩家運用[illegible]左右鍵[illegible]。[illegible]操作簡單並不代表整個[illegible]會非常的順利，[illegible]遊戲[illegible]相當複雜，[illegible]。這一段的遊戲還是相當有難度的，相信[illegible]，不過只要保有砂之力量，一切都還可以重來。



▲緊張的戰車追逐戰已經展開。

多樣化的敵人／讓玩家更能發揮實力應戰

針對前代中的一些不足，設計公司特別作為重點在新作中予以注意並加強改進。比如二代中王子與BOSS級敵人的決戰設計的並不是特別出色，這主要是因為太多的敵人均共享相同的能力之故，雖說有時可能外形會不一樣，但所使用的招式卻沒有太大變化，遭遇過幾次敵人之後玩家便會失去新意。為此，《雙刃王座》特意強化了這一部份，遊戲中敵人種類繁多，巨大如山的、能飛簷走壁的、會使用陷阱的，各不相同，且各自擁有不同的能力及攻擊方式，對不同的敵人玩家亦必須嘗試不同的攻擊才會起到應有的效果。且挑戰性十足難度亦高，不過玩家勝利後的成就感亦會隨之大增。



雙手武器的應用仍保留



除此之外，與前兩代一樣，砂之能量（Sand Powers）及雙手武器的應用在《雙刃王座》中仍會繼續保留。

不想欣賞的動畫可以跳過了



雖然動畫也是遊戲的精彩之處，但重玩N次的[illegible]也許不想每次都看吧！不過一定要好好欣賞一次喔！那可是動作美學的極致呢！

砂門系統

新作中，還新引入了一個所謂的砂門系統（Sand Gate System），當王子被敵人於砂門附近發現時，便會有大批敵人接連從砂門中衝出攻擊玩家。



▲面對如此巨大的對手，也只有跳到其肩膀上才有勝利的可能。

責任編輯 焉哥 提比犬兒
責任美編 emily



預定上市 12月

■製作公司 CAPCOM ■發行公司 美商藝電 ■遊戲類型 動作

以知名史實和虛構劇情融合而成的精采故事、多樣且豐富的遊戲操縱而深獲許多玩家青睞的動作冒險遊戲 《鬼武者》系列也已經推出第3代《鬼武者3》囉 相信大家一定久久無法忘懷金帥在《鬼武者》中的迷人模樣吧！很多女生可是衝著他而開始接觸動作遊戲的呢！現在，這款這款超人氣動作遊戲也即將在個人電腦平台上和玩家們見面囉 究竟《鬼武者》系列的最新系列作有什麼嶄新的系統及故事呢？請參考下面的遊戲介紹。

幻魔王復活 事情將如何演變…

…明…魔王…不…事的日子會…地擴張自己的勢力，而且還進行著一項不可告人的秘密計劃

看來是信長的手下，森蘭丸…

…傑克…左馬介…

明智光秀的叛變

西元1582年6月2日，明智光秀於本能寺發動叛變，並率領親信軍隊來討伐信長。就在光秀率領的軍隊攻入本能寺之時，曾經打倒前代幻魔王的左馬介也進入了本能寺中，他的目標不用多說，當然是成為幻魔王的織田信長。在擊退森蘭丸之後，左馬介終於要和織田信長來一決死戰，不料在這個時候左馬介卻被一股不知名的力量給傳走。

巴黎慘遭幻魔攻擊

2004年5月8日，法國巴黎市區突然遭受到幻魔的攻擊，一直以來與日本人無關的巴黎市區頓時成為人間地獄。雖然法國政府派出軍隊進行反擊，不過幻魔的大軍人數讓戰況節節退下。身為主角的傑克，布朗面對大量幻魔，雖然身手矯健的傑克不斷地將幻魔擊退，但由於幻魔數目眾多而陷入危機。就在千鈞一髮之際，一位身著古老鎧甲的神秘人物救了傑克，而這位神秘人竟然是來自日本戰國時代的左馬介！？

傑克也擁有鬼之力？！

正當傑克想和左馬介交談時，不料傑克卻被另一股力量給傳送到了過去，結果回過神來的傑克發現自己竟然身處戰國時代的日本。正當在思考這個問題時，突然出現的幻魔打斷了傑克的思緒，而傑克也在陰錯陽差之下獲得了鬼之籠手的力量，並成為第2位擁有鬼之力的鬼武者。究竟身於古今兩代的鬼武者能否擊退幻魔，拯救這三個時空的世界呢？

遊戲的 堅強卡司陣容

本作除了邀請曾經參與過《鬼武者》演出的巨星金城武來擔綱遊戲中明智左馬介一角外，還邀請到了國際知名演員尚雷諾來擔任另一位主角—傑克．布朗。不同於以往專注於日本戰國時代的時空題材，這次《鬼武者3》也加入了現代化的要素，不僅日本戰國時代的本能寺，甚至連法國的凱旋門、巴黎鐵塔等知名建築也成為遊戲中的場景，就連遊戲中也加入了機器人型態的頭目角色。這些創新的要素不但讓之前以戰國日本時空劇情的《鬼武者》有了完全不同的嶄新風貌，而且也呈現讓遊戲整體展現出另一種超現代風格的嶄新氣氛，再加上堅強的卡司陣容，喜歡金城武和尚雷諾的玩家更不能錯過這次的《鬼武者3》。

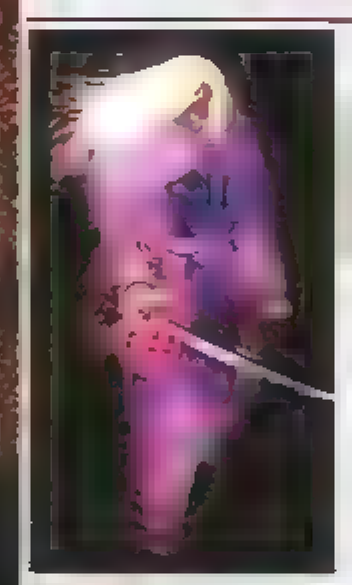


這遊戲的主角可是大卡司喔！

雙主角制

不同於以往只以單一主角來鋪陳故事的遊戲系統，這次《鬼武者3》採用了雙主角制來作為遊戲系統的中心，遊戲會依照故事進行程度來切換兩位主角，並讓玩家以古、今兩種不同時空的觀點來享受全新《鬼武者》的故事。當然遊戲的雙主角制可不是只有這項用處而已，當遊戲進行到了一定程度後，玩家便可以利用阿兒穿越時空的能力來進行道具交換的動作，不僅是如此，遊戲中許多單一角色解不開的謎題，也需要靠道具來交換來解決喔。例如：當左馬介獲得用途不明且無法使用的道具時，這時候玩家不妨姑且把道具傳送給傑克試試看，說不定本來解不開的謎題也會因此迎刃而解喔。這個部份也讓以往偏向動作要素的《鬼武者》其解謎要素更為深刻。當然遊戲中主要的動作部分也不遑多讓，遊戲中明智左馬介所採用的是以近距離武器來戰鬥，而傑克是能遠處以鞭子以鬼鞭（用鞭系武器纏住敵人並進行攻擊）來進行遠距離攻擊，兩個人的戰鬥方式可說是截然不同。由於遊戲中兩位主角截然不同的遊戲操作性，也讓這款遊戲更有深度。

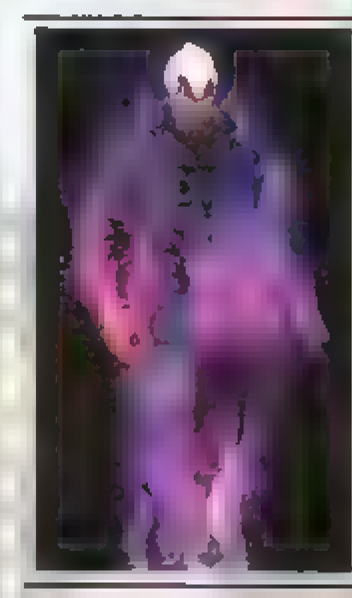
明智左馬介



馬左介鬼武者姿態

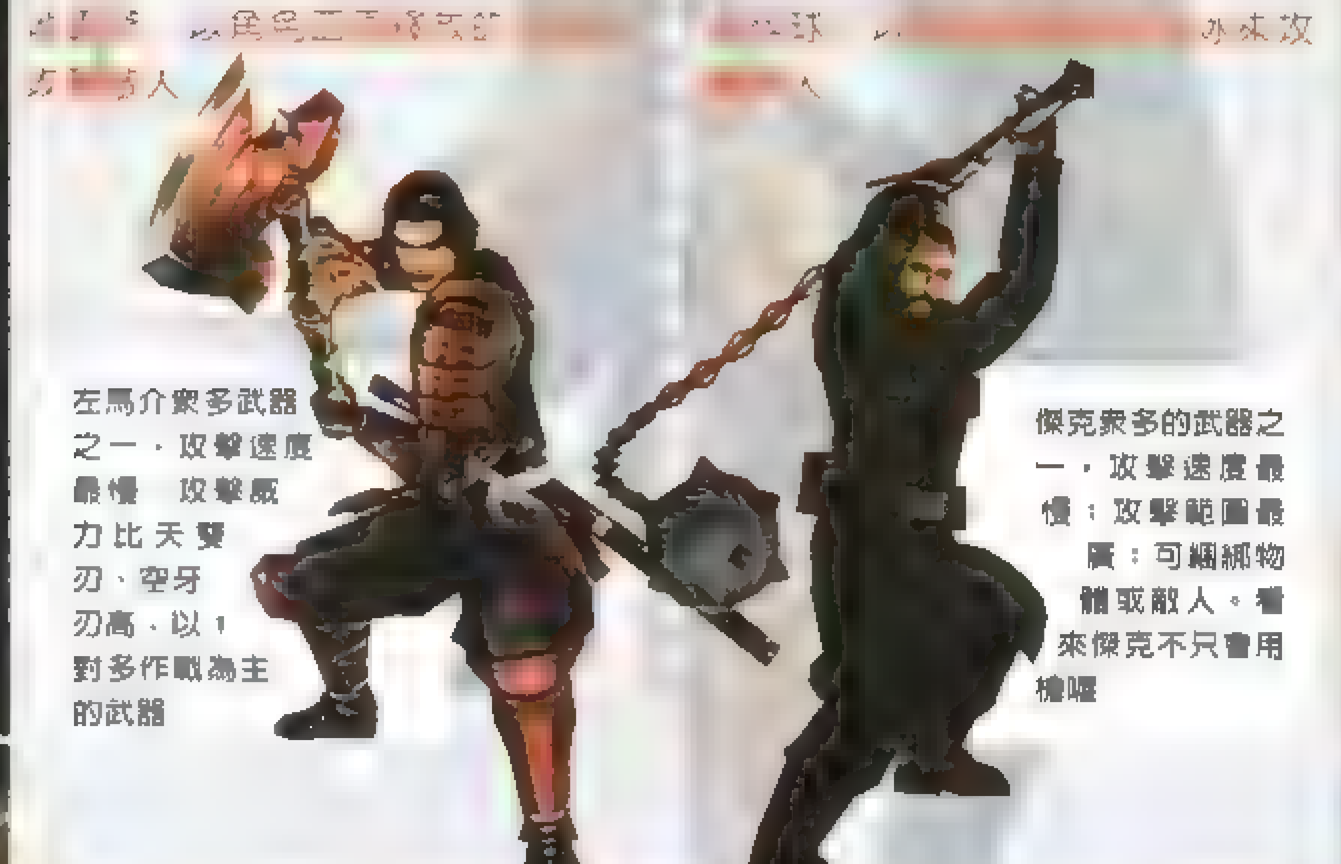
明智光秀的堂弟，獲得鬼之一族所賦的力量並打倒初代幻魔王弗汀布拉斯的鬼武者。個性沉默寡言卻充滿正義感，身懷殲滅幻魔使命的他因聽到信長復活消息而再次展開行動

傑克・布朗



傑克鬼武者姿態

法國對外安全保障管理局第29行動局的隊員，聰穎過人且膽識過人的他可說是隊中的菁英，不過卻是個行動優於思想的行動派。妻子已經過世，且育有一子，和雲雪兒感情融洽且論及婚嫁



左馬介眾多武器之一，攻擊速度最慢，攻擊威力比天雙刃、空牙刃高，以1對多作戰為主的武器

傑克眾多的武器之一，攻擊速度最慢；攻擊範圍最廣；可綑綁物體或敵人。看來傑克不只會用槍喔

人物介紹



隸屬於法國陸軍，軍階是中尉。個性冷靜、充滿判斷力，在槍械使用方面無人能出其右。是[illegible]

德川家康的親衛家臣，[illegible]

自古以來輔助鬼之一族的[illegible]天狗，除了會幫助玩家戰鬥之外，還擁有可以穿越時空的神秘能力

更多不可錯過的特色

痛快的一閃系統

「一閃系統」可以說是《鬼武者》系列的特徵系統之一，藉由在敵人即將攻擊命中的一瞬間按下攻擊鈕，便可以利用電光一閃般的速度來進行攻擊「一閃」，或是利用防禦彈開敵方攻擊的一瞬間進行迅雷不及掩耳的突襲「彈一閃」。在經過兩代的經驗後，一閃系統也更趨成熟，不僅在一閃的判定上更加純熟外，而且連施展一閃的光影效果上表現也更為出色。



全3D的背景

不同於以往的CG背景加上3D人物貼圖的表現方式，《鬼武者3》採用了全部3D技術來打造遊戲場景，不論是陷入火海的本能寺，亦或是昇機的未來凱旋門，或是巴黎城塔，全都充滿了立體感。不僅如此，人物的3D模組也修飾得更為細緻。



寶箱解謎



這個招式所激出的火花夠震撼吧！

遊戲中藏有許多充滿許多各式各樣可以輔助玩家進行遊戲的道具，像是可以增加玩家體力的力石，或是可以增加使用戰術殼（戰術輪）之鬼力的鬼石，以及可以讓玩家在死亡時當場復活的替身木片（替身之像）。不僅如此，玩家還可以從某些特定寶箱中獲得可以恢復大量體力（鬼力）的強效恢復道具喔。不過想要獲得這些特殊道具可不是那麼容易的事，玩家得先解開寶箱的鎖才行。解開寶箱鎖的方法相當單純，只要解開寶箱的謎題就可以打開寶箱，只要將寶箱起點、終點間的通路連接起來就可以解開寶箱囉。

附加要素

當玩家遊戲本篇破關後，遊戲還會出現許多可以讓玩家挑戰的附加小遊戲，例如：類似射擊遊戲的「鬼射的」，可以享受寶箱解謎樂趣的「解謎魔幻空間」，以及遊戲配角的本多平八郎劇情的「平八無賴傳」。除此之外，只要玩家能達成某些特訂遊戲規則的話，還可以獲得左馬介、傑克、蜜雪兒的服裝喔。



以前出過對熊貓裝，這次還是會登場的～青兒袋還有小熊貓，馬左介變保姆了！XD

鬼射的：讓玩家操縱左馬介和傑克來進行的小遊戲，玩家必須操縱左馬介（弓箭）或傑克（槍）將指定的幻魔卵消滅，並在限定的時間內吸收到指定數目的魂。

解謎魔幻空間：讓玩家體會「1」、「2」、「3」寶箱解謎的小遊戲。

平八無賴傳：讓玩家操縱本多平八郎來進行的小遊戲。









金剛稱霸 唯一武器



ASUS EAX1800XT TOP

金剛唯一指定戰鬥卡　極致效能加10%

由Ubisoft開發、彼得·傑克遜監製、英特衛代理的《金剛》同名遊戲將伴隨電影發行遊戲版的《金剛》將配合同名電影將於今年第四季上市。

ASUS EAX800XT TOP了解3D虛擬網路遊戲玩家對顯示卡的效能要求，不論是攸關遊戲執行順暢度的3D效能與相關功能對應，或是多媒體相關的影像播放與解碼技術支援，絕對給你其他同級晶片顯示卡所無法提供的暢快感覺，80瓦外接電源供應套件，可讓超頻玩家安全使用，享受效能第一，難怪會成為《金剛》唯一指定戰鬥卡！

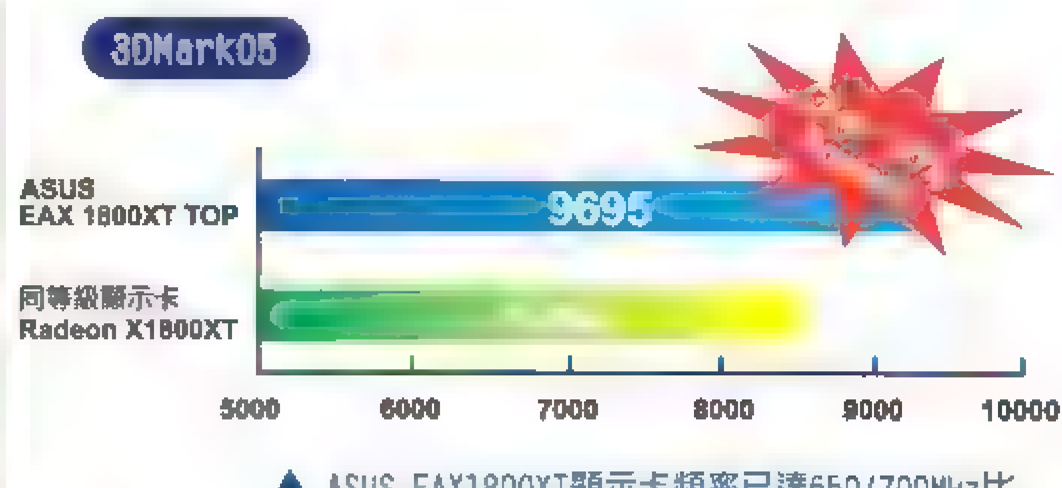
唯有ASUS EAX1800XT重現《金剛》臨場感！

全球唯一獲金剛遊戲授權使用顯示卡

為了實現彼得·傑克遜所期望的遊戲中的電影化效果，遊戲視角也採用主視角和俯視角來回切換的方式來表現遊戲中一正一邪的兩大主角，傑克·迪瑞克（Jack Driscoll）和大金剛，而視角的轉換更忠於原創電影，不僅加強了遊戲故事情節，也讓遊戲看起來更像一部電影。EAX1800XT TOP顯示卡具備了華碩獨一無二的創新技術與ATI RADEON X1800XT VPU晶片。其在遊戲效能上的卓越表現，硬是足足多出10%，只有EAX1800XT TOP，才有忠實呈現《金剛》視覺效果的能耐。



▲ 猶如電影般的超動魄遊戲畫面，給予絕對的玩樂享受



▲ ASUS EAX1800XT顯示卡頻率已達650/700MHz比同等級晶片效能快10%



買ASUS EAX 1800即送「金剛遊戲完整版」
買ASUS EAX 1600即送「金剛遊戲特別版」

ASUS VGA卡的獨家功能，如虎添翼

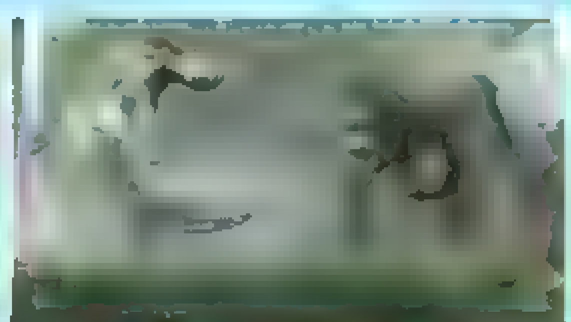
影音效果的強力表現！ASUS獨家技術

Splendid這項影像增效科技上的突破，讓「用個人電腦看電視也能擁有頂級電視般的體驗」的享受成真。在華碩顯示卡內建驅動程式中，Splendid影像增強科技強化影音軟體，並自動將影像調整至最佳狀態，讓《金剛》在電腦螢幕上活起來。


▲ 未使用前


▲ 使用Splendid後


▲ 未使用前


▲ 使用Splendid後

動態影像錄製 精采畫面完美再現

GameReplay 將金剛和恐龍大戰的遊戲過程記錄下來，轉換成 MPEG4 影像檔，因而可以讓玩家瞭解遊戲中的過程，並制訂正確的策略，在下一次的遊戲對戰中成為難以擊退的高手。此外，錄製下的畫面可以製作成螢幕保護程式，或放在個人的部落格之中，讓全世界都可以分享到精彩的遊戲對戰過程。



[illegible]一般[illegible]的標準設定

[illegible] Vivid Color 增強色彩對比與飽和度，[illegible]

[illegible]，如同劇院中的環境

細節更清晰的呈現，尤其是陰暗區域的表現

遊戲專用即時通訊軟體 GameFace Messenger



為了增加玩家在遊戲中的寫實感，華碩與Byteswarm合作，推出了GameFace Messenger的功能。

■ 輕鬆安裝，即時更新

GameFace Messenger的操作介面相當簡易，僅需要申請帳號登入伺服器後便可以使用。

◀ 安裝容易，使用介面簡單

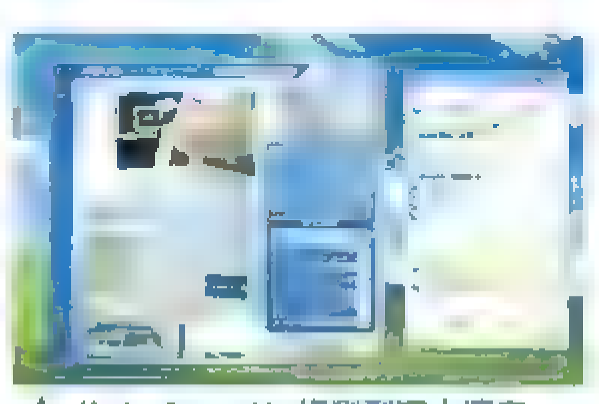
■ 支援多人上線，遊戲感更真實

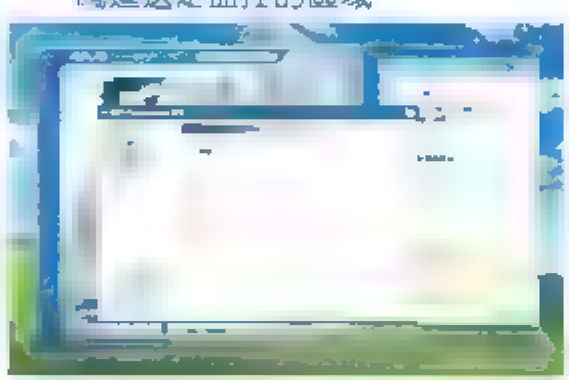


GameFace Messenger主要的功能就在於可以讓玩家隨時分享遊戲的經驗，或是即時交換遊戲心得，溝通作戰策略，若玩家有安裝網路攝影機，便可以透過視訊的方式在電玩畫面裡看見隊友，讓遊戲感覺更加逼真。這套軟體可同時支援八人上線使用，和隊友們可以充分體驗到電影劇情中的所有精彩場面，甚至還能夠探索電影中不曾出現的叢林秘境，有些怪獸更只有在遊戲中才會出現！

打造個人專屬保全 ASUS VideoSecurity Online

VideoSecurity Online 提供各式各樣的安全監控功能，除了基本的錄影功能之外，也可以選定某塊區域對動態事物做偵測，以達到特別的監控需求，以防止未經許可的人擅自闖進選定監控的區域。偵測到之後，VideoSecurity Online將自動發出警訊、錄影、拍照，並儲存到硬碟之中，VideoSecurity Online也能將選定區域的即時動態捕捉畫面，透過網路瀏覽器呈現出來，即使身在遠處也能掌握家裡或辦公室的最新情況。VGA的VideoSecurity Online 還支援Skype功能，當鏡頭感應到異常狀況時會透過預設的Skype帳號，撥出至指定電話。


▲ VideoSecurity偵測到有人擅自闖進選定監控的區域


▲ VideoSecurity透過預設的Skype帳號，撥出至指定電話



跨越神的禁斷界限 生·命·鍊·成

鍊金禁術封印解除 召喚生命夢想成真

仙境傳說OK韋恩 聖誕暖暖送

來OK便利店購買GF點數卡或RO產品包並加購美式韋恩咖啡一罐，即可憑發票參加RO精美週邊及夢幻虛寶抽獎活動！！

代言人 韓詩嘉

GRAVITY 遊戲新幹線 www.gameflier.com

12/7產品包全新魔幻上市!



- RO「人工生命體」遊戲安裝光碟2片
- 使用手冊1本
- RO 79點開卡點數1組 <僅供開新帳號使用>

★特別附贈 艾杜紗試用組兌換券。

魔幻鍊金價NT$49元



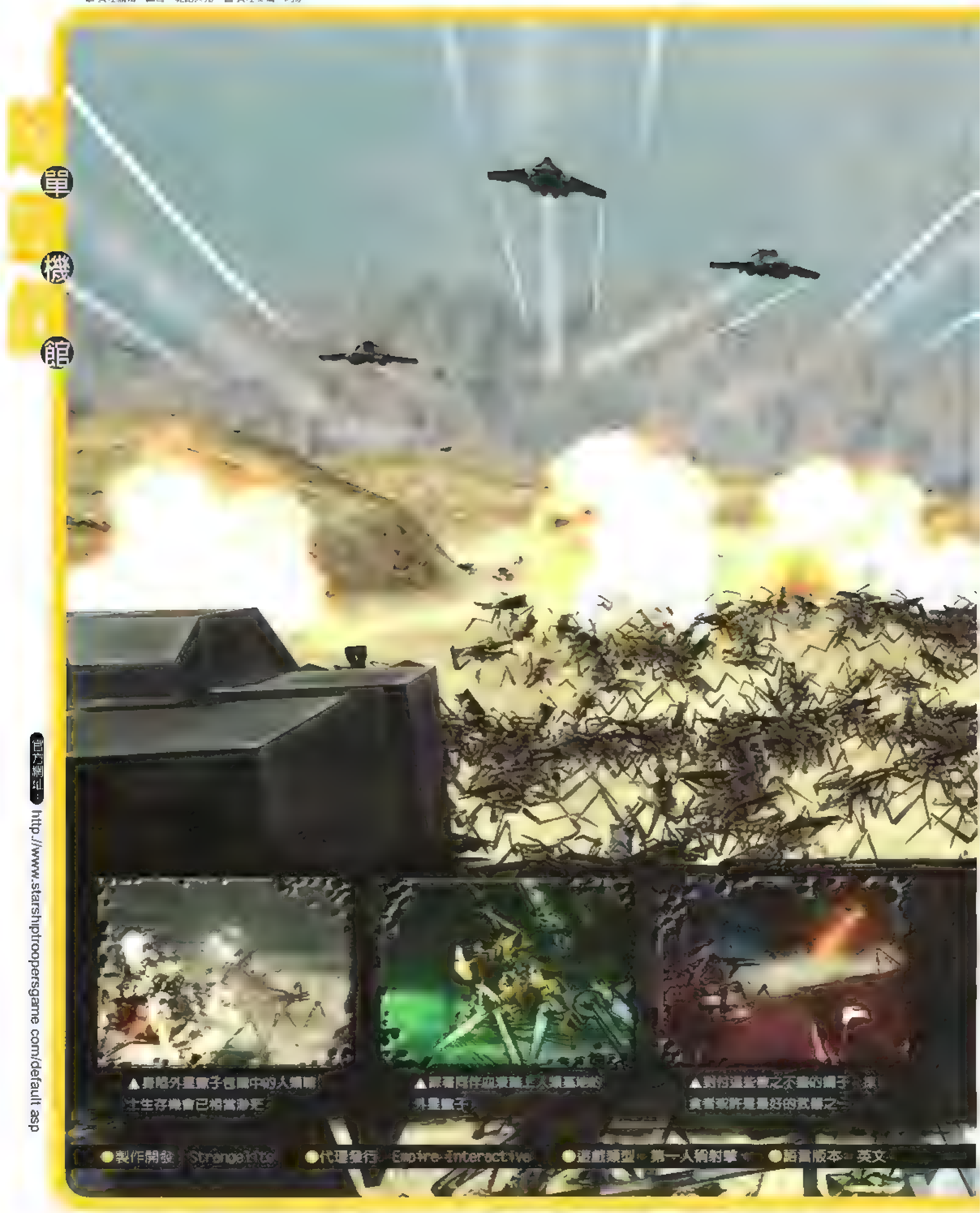
- RO「人工生命體」遊戲安裝光碟2片
- 加量版使用手冊1本（含人工生命體、新都市里希塔樂鎮 &新怪物、新武器、新任務等改版內容介紹。）
- GF RO專屬 30天儲值序號1組
- 隨機贈送RO限量精美週邊商品1個（天使波利項鍊、天使波利精裝撲克牌、波利大頭貼本‧‧‧‧等精美週邊隨機放送）

★特別附贈 艾杜紗試用組兌換券1張

魔幻鍊金價NT$420元

欲知詳情請上官網查詢 www.gameflier.com 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

※智遊網www.free-card.com.tw、全省便利商店及各大3C通路門市均有販售！



▲身陷外星蟲子包圍中的人類們，生存機會已相當渺茫

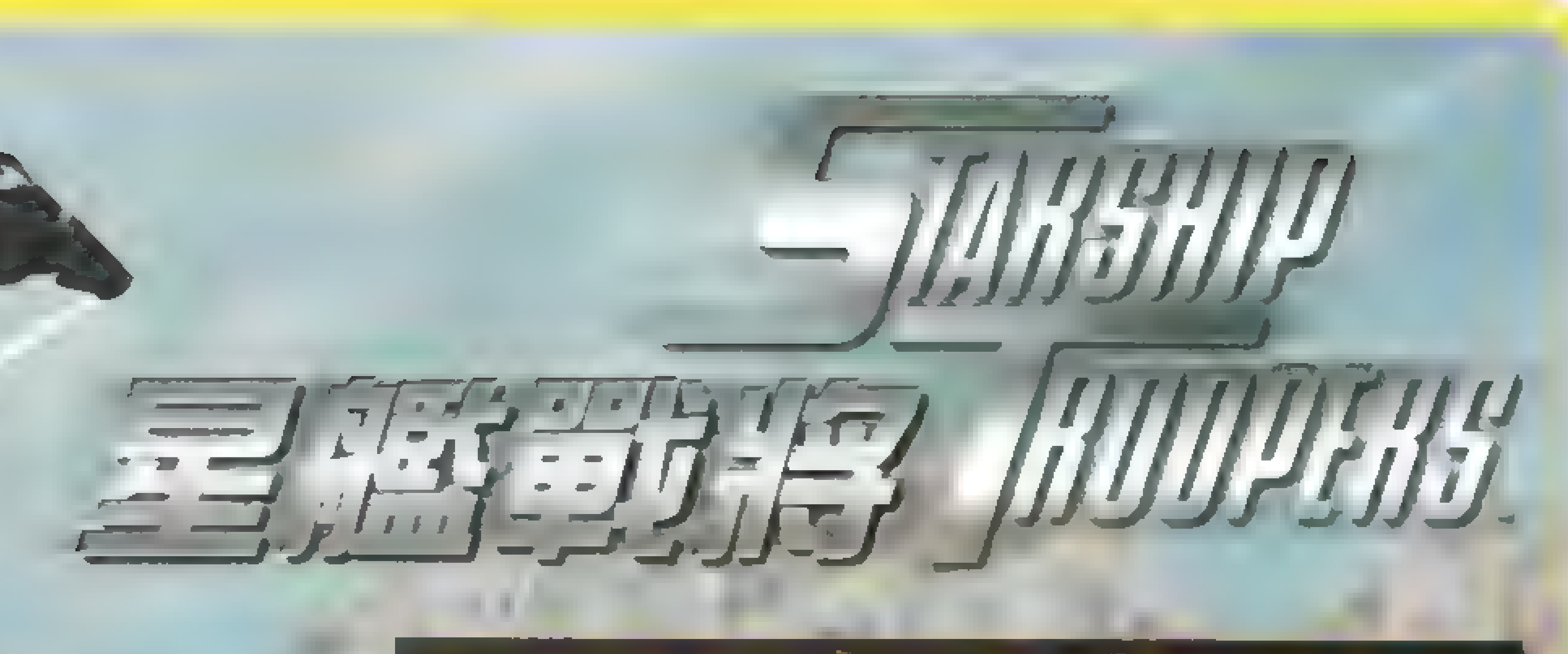
▲跟著同伴們一起踏上人類基地的外星蟲子

▲對付這些數之不盡的蟲子，狙擊者或許是最好的武器之一

官方網址：http://www.starshiptroopersgame.com/default.asp

●製作開發：Strangelite ●代理發行：Empire Interactive ●遊戲類型：第一人稱射擊 ●語言版本：英文

*CPU：2.0 GHz *記憶體：512mb *硬碟：6100Mb *音效卡：相容DirectX 9.0c
*光碟機：8倍速以上 *顯示卡：僅支援以下顯示卡 Nvidia GeForce FX 5600 5700 5800 5900 series、Nvidia GeForce 6 and 7 series、ATI Radeon [illegible] Pro and X [illegible] series、ATI Radeon X300 X600 X700 X800 series



星艦戰將在遊戲中重現了！

時間過的好快，轉眼由好萊塢大導演Paul Verhoeven改編由著名作家Robert A. Heinlein於1959年出版的科幻小說《星艦戰將》(Starship Troopers)已過去近八年的時間了，魯夫子雖未閱讀過原作，不過電影中地球人與貌似昆蟲的外星人之間那些慘烈戰爭片段至今仍不時浮現於眼前，甚至比Lucas的《星際大戰》(Star Wars)所帶來的震撼更為久遠，至少對魯夫子來說是如此吧。

據說，這部反烏托邦式的小說原作於五十年代末及六十年代初曾引起過不小的爭論，亦使得Heinlein有幸成為與Bradbury及Bester齊名的重要作家之一。《星艦戰將》的創作乃源自作者於第二次世界大戰的親身經歷改編而成，這大概也是為何電影會把地球軍隊的軍裝設計得有些類似納粹的軍服一樣了，只是小說中的地球軍隊應是正義的一方呀，或許是電影的服裝指導覺得納粹的軍服太過漂亮了吧，魯夫子也有同感呀，有點扯遠了，小說將這場戰鬥搬上了太空，話說星際中存在著一顆繁衍著一群類昆蟲種族的星球，這些類昆蟲外星人雖說不上是掌握了甚麼高科技，甚至來房屋、武器都不會製造，完全過著與地球上昆蟲類似的生活，但其體型龐大，自身攻擊能力極強，竟突發奇想，要把地球由宇宙間抹除，於是一場前所未有的星際戰爭就此展開。這樣的故事情節在現今社會早已被炒焦炒爛，但在當時對大多數讀者來說卻是前所未有的體驗，故而著實熱鬧一番。

2000年時，Hasbro Interactive亦曾發行過一款改編自這部作品的RTS遊戲，不過Empire Interactive如今再次嘗試以FPS的形式重寫《星艦戰將》的世界。

多種武器供選擇，選對了才能發揮最大功效！

基本上來說，《星艦戰將》可算得上是一款純FPS遊戲，玩家在遊戲中無需過多思考，只要大開殺戒即可，為配合此點，遊戲為玩家提供了各式武器可供選擇，其中玩家的基本配備是一款稱為掠奪者的來福槍(Morauder Assault Rifle)，這是一種無需填充彈藥的武器，也就說玩家永遠不會有彈藥之憂，但這也並不是說玩家只要一槍在手便可高枕無憂，首先這種武器對敵人的殺傷力不及其他武器來得猛烈，再者經過一段的使用後槍管便會發熱，必須等到完全冷卻後方可再次使用。遊戲中，玩家亦會有機會取得一種叫做Mark 2的來福槍，這是一款穿透力極強的武器，對那些大型厚甲類外星昆蟲最是有效，一般來說，遊戲中幾乎所有的武器都有兩種火力，特別是對火箭發射器來講尤是如此，玩家可以透過彈藥的不同得到完全不同的攻擊效果，而遊戲亦會提供給玩家一次可以發射多發子彈的散彈槍及大量手榴彈給玩家，這些都是外星昆蟲的致命武器。


▲外星生物雖不會製造武器，但天生的利器及無以數計的數量便是其優勢所在。

●遊戲售價 美金$16.49 ●發行日期 2005年11月 ●適用平台 Windows 98/ME/2000/XP



▲室內戰亦是遊戲的主要部份之一

▲人類在外太空架設的太空站，一樣會是外星昆蟲的主要攻擊目標

▲遊戲中最強悍的對手外星獨角仙以噴火的方式出場

星艦新篇章

遊戲似乎受電影的影響頗深，所有的設定幾乎均來自於電影而並非於小說原作，遊戲的故事發生在九七年發行的電影故事之後，玩家扮演的是電影主角 Johnny Rico 手下的一名普通的陸軍戰士，要接受一系列肅清殘餘外星人的任務，並與同伴一起抵抗外星殘餘力量的反撲，以期徹底清除禍患。據聞，設計公司已有意邀請某位電影中的角色來為遊戲主角配音，以提升玩家對遊戲的認同感。

豐富的遊戲內容

遊戲的單機版共有十五個關卡及一個戰役模式，估計至少為十五至二十小時的遊戲時間。遊戲的場景應該說要比電影豐富得多，其中有一幕玩家便需要似電影中那樣在乾旱、類似沙漠般的外星球上進行戰鬥，而其他似外星人的老巢 Klendathu 或是人類軍用飛船等亦都會成為遊戲中重要的場景，也就是說室內及室外的場景遊戲中都會囊括，不會令玩家產生單調之感。特別是當玩家追蹤外星人老巢之時會經歷一個前所未有的新體驗，這一切還是留給玩家在遊戲中親身去體驗吧！遊戲的 Render 引擎可以同時容納 300 個異形同時出現在畫面上，遊戲中亦有少部份內容會重現電影中的片段，其中外星人攻城戰便是其一，從遊戲的展示影片來看，遊戲似乎已完全再現了這一戰役，大批外星昆蟲湧現在畫面上絲毫未有 Lag 現象，看來遊戲的引擎相當不錯。



▲堅硬的外殼及鋒利的觸足是外星生物天然的護甲及武器

▲已淪為外星昆蟲蹂躪的我方基地

▲再現電影中的基地保衛戰

小心為數眾多的昆蟲

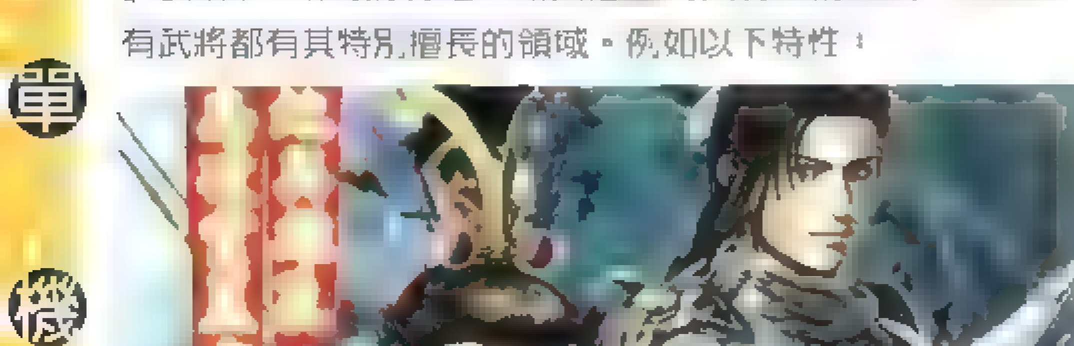
遊戲中外星昆蟲的種類顯然要比電影中為多，據說至少有 20 種以上的不同類型或變種會陪伴玩家一起度過這一難忘的時光。舉例來說，單是外殼堅硬的甲蟲戰士便有至少四種以上的變種，每一種的能力及攻擊方式都會不盡相同。根據經驗，遊戲中愈是色彩亮麗的敵人亦愈是危險並更具攻擊性，這也就說顏色暗淡的甲蟲肯定是基本形態，相對來說要容易對付得多，而若是遇到出現虎皮花紋的甲蟲，那便一定是個極為難纏的對手。其實對玩家來說最頭痛的恐怕還是那些可以在空中快速飛行的傢伙，這些敵人多喜群體由側面攻擊，且打了就跑，玩家在手忙腳亂之際恐怕早已渾身是傷了。再有那種體型似坦克的巨型對手，亦是頗為難纏，記得電影中Johnny是爬到這樣一個類似獨角仙的外星昆蟲頭上，將其頭部打爆，再放進去一顆手榴彈才解決問題的，遊戲中怎樣去對付這種不死怪物就得靠玩家去開發探索了。另外，亦有些昆蟲會噴出火燄或是毒液，均可造成極大損傷，玩家在遊戲中要格外小心。

多人連線更刺激

除卻故事情節緊湊的單機遊戲模式外，遊戲亦提供給玩家選擇多樣的多人連線模式，其中最值得一提的是可以允許八名玩家同時上線的生死戰模式，戰鬥的激烈程度遠較單機模式為高。《星艦戰將》的開發已歷時多年，單從遊戲可以同時 Render 300 個以上對手的精美流暢畫面便可以傲視群雄，喜歡大規模戰鬥的玩家一定不可以錯過。遊戲對硬體要求並不算高，預計只要2 GHz的CPU及一塊支持DirectX 9.0的顯示卡便已基本滿足要求，而這一配備就目前來看已然是低於標準之下。遊戲 PC 版預計十月至十一月初率先於北美上市。

獨一無二 文官武將各有特性

三國亂世的名將謀士，向來最令玩家神往。《三國群英傳VI》為了強化各武將獨特的魅力，特別賦予了多數武將1~3個各不相同的特性。藉由這些先天特性的差別，使得所有武將都有其特別擅長的領域。例如以下特性：



- **搶奪**：有少許機會在戰後奪得敗方裝備的道具，甘寧、程遠志這類有盜賊背景的武將特有。
- **驍勇**：呂布、張飛這類猛將所具備的特性，能夠提高必殺技出現率。
- **一騎**：在單挑時，大幅加快氣力的上升速度，關羽、孫策這類擅長單挑的名將所擁有的特性。
- **銅鎚**：有機會在千人戰中以銅鎚飛擲敵將，追擊敗逃敵將時，施展的機會將大幅上升。
- **運籌**：施展軍師技消耗的技力減少三成，是諸葛孔明、司馬懿等名軍師的特性。
- **水戰**：在水面地形戰鬥時，武力、智力、移動速度、命中率都有特別的加強，為東吳名將專用。
- **馴虎**：有機會一進入千人戰，立即喚來1~5頭猛虎助陣，是南蠻武將的專屬特性。



由198期的截稿前特報、199期的超首選到本期的單機館，《三國群英傳VI》已經陸陸續續釋放出相當多的內幕了，不過相信三國群英迷們一定仍然覺得不過癮吧！但是，大家還是冷靜的期待，看著《三或群英傳VI》一點一滴長大吧！等到果子成熟的那一天，一定能讓大家嚐到甜美的滋味的，在那之前，玩家們就好好鎖定軟世所釋出的消息，享受與三國同步成長的快樂吧！

GAME INFO

製作開發 宇峻奧汀
代理發行 智冠
遊戲類型 回合策略
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 win98 2000 XP
發行日期 2006年春季

官方網址：http://www.odinsoft.com.tw/game.php

武將設定



大喬

江東喬公長女，與妹妹小喬皆有沈魚落雁之容，閉月羞花之貌，後嫁與小霸王孫策為妻



小喬

江東喬公次女，與姊姊大喬並稱「江東二喬」，為貌若天仙之絕世美女，後嫁與東吳大都督周瑜為妻，郎才女貌之美事，於江東傳頌一時



甘寧

字興霸，氣力過人，初縱橫江湖，劫掠為生，腰懸銅鈴，又喜以西川錦作帆幔，人稱「錦帆賊」，後依劉表，見劉表目光短淺，遂輾轉投江東。生平以濡須之役，百騎直貫曹營，歸寨不折一人一騎之事蹟，最為後世稱道

* CPU PIII 1G
* 光碟機 8倍速以上光碟機
* 記憶體 256MB
* 硬碟 1.2GB以上
* 音效卡 支援DirectX之音效卡
* 顯示卡 未定

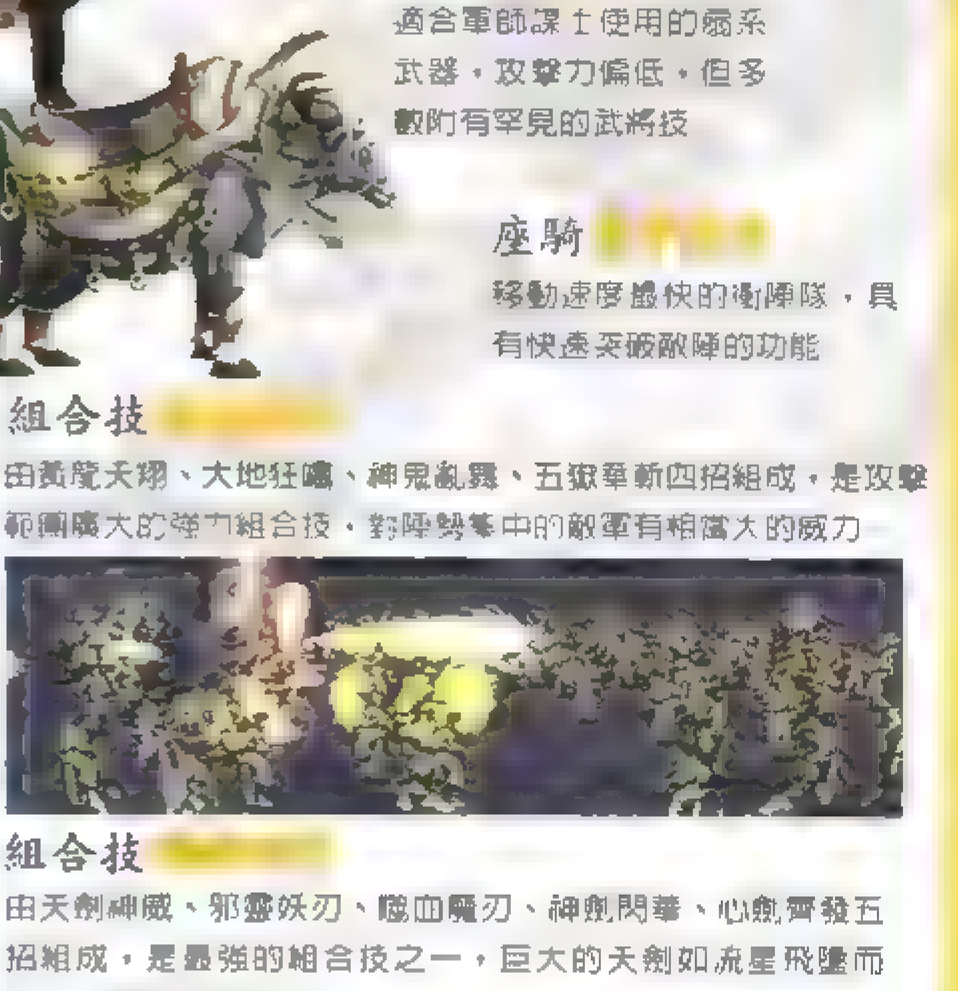
最新消息及圖片大釋放

士兵
曹孟德發矯詔，召天下諸侯興兵共誅董卓

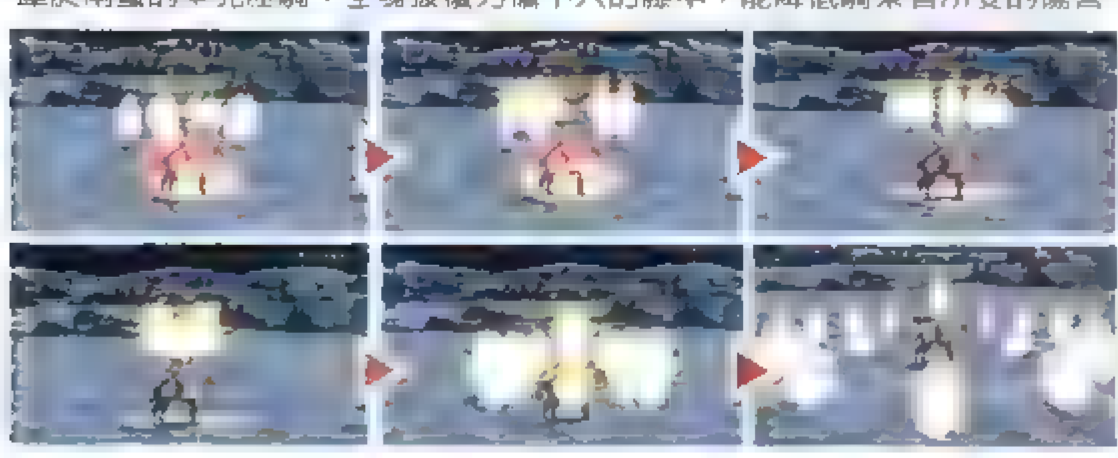
神兵利器
匈奴特有的刀車兵，可進階進階升級為鐵車兵，雖然移動速度較慢，卻有機會施展特殊攻擊–「衝撞」，可以同時殺傷前方最多6名敵軍。

衝陣隊
適合軍師謀士使用的扇系武器，攻擊力偏低，但多數附有罕見的武將技

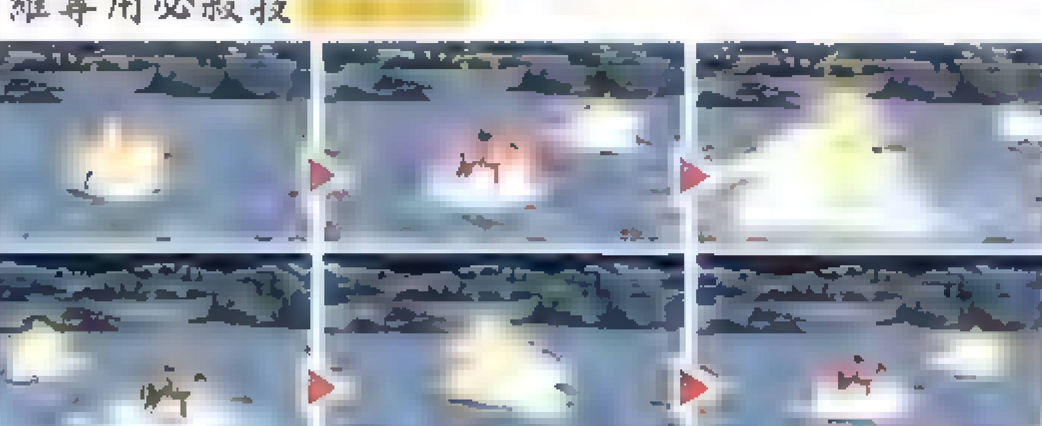
座騎
移動速度最快的衝陣隊，具有快速突破敵陣的功能



祝融夫人專用必殺技
產於南蠻的罕見座騎，全身披覆刀槍不入的藤甲，能降低騎乘者所受的傷害

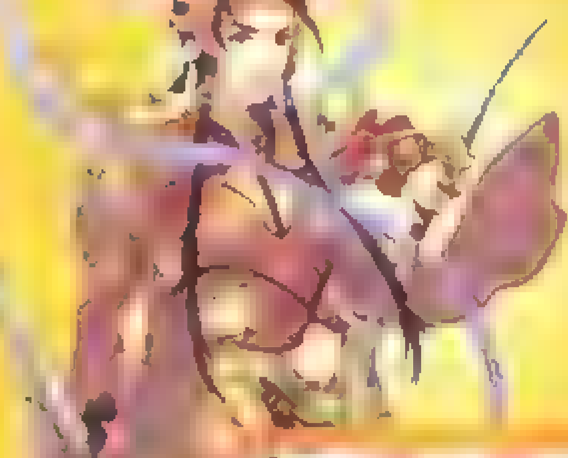


姜維專用必殺技



組合技
由黃龍天翔、大地狂嘯、神鬼亂舞、五嶽華斬四招組成，是攻擊範圍廣大的強力組合技，對陣勢集中的敵軍有相當大的威力

組合技
由天劍神威、邪靈妖刃、嗜血魔刃、神劍閃華、心劍齊發五招組成，是最強的組合技之一，巨大的天劍如流星飛墜而下，一掃眼前敵軍



孫仁
孫堅之女，孫權之妹，其名亦有孫尚香、孫安之說。有沉魚落雁之貌，性情剛烈，武藝更勝男子；後嫁與劉備為妻。劉備號亭兵敗時，誤信夫婿死於軍中，遂驅車至江邊，望西遙哭，投江而死

張飛
字翼德，身長八尺，聲若巨雷，面貌威武，性情暴躁剛烈，驍勇善戰，重情重義，終生隨異姓兄長劉備征戰四方，建功無數，後為部將范疆、張達於睡夢中所弒

關鳳
關羽之女，演義僅載其人，未載其名，關鳳一名多屬後世杜撰。諸葛瑾曾代孫權之子向關羽提親，卻遭關羽怒斥驅逐，埋下日後孫權痛下殺手之因

挖掘遊戲開發過程的美術設定集

每一款遊戲的開發過程都會經過再三修改，其中最被多數玩家所關心的，就是人物設定了，最終呈現在玩家眼前的角色是經過多少次修改誕生的？一開始的時候是長成什麼樣子的？遊戲製作過程中，又有多少角色被割捨或進價呢？《藍色天使隊》的美術設定集中，不單收錄了遊戲中所有的CG畫片，還收錄了不少由北家芭蕉所繪製的人物草稿，這些草稿究竟是未來哪位角色的原型？或者是被捨棄的角色，這就要靠玩家們的雙眼來分辨了。



主畫面一樣唯美



豐富的美術設定集，是不是讓你的眼睛為之一亮了呢？！



今年暑假發行的《藍色天使隊》，是不是讓玩家們有一種意猶未盡的感覺呢？為了回饋熱情捧場的玩家們，光譜引進了《藍色天使隊》的資料片與多樣精品周邊，對克勞蒂亞隊長有著怨念的玩家們將可以再度欣賞她的風采

發行日期 11月 預定

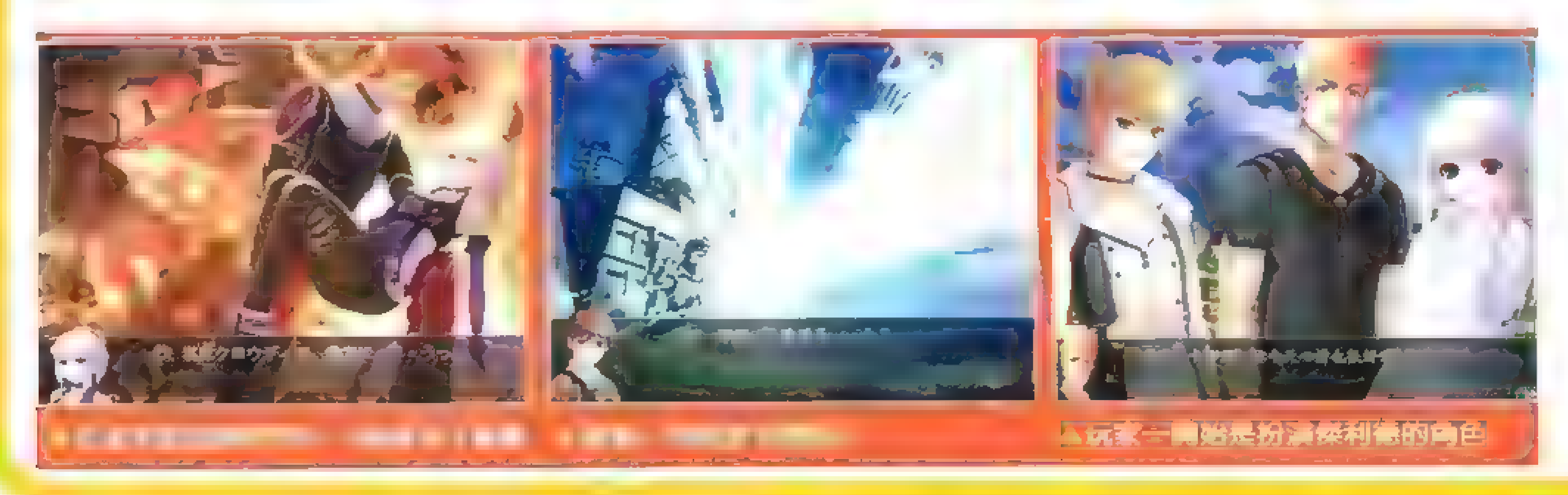
GAME INFO

製作開發 工畫堂
代理發行 光譜資訊
發行日期 年未預定
遊戲類型 即時戰略 語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.ttime.com.tw

後續的故事將如何發展

在主程式遊戲結尾的時候，相信有不少玩家會感到很疑惑，信誓旦旦地說著要殺了尤安的傑利德為什麼結果不但沒死，還成為尤安等人的大哥哥？克勞蒂亞一心希望尤安帶卡娜逃走，究竟尤安有沒有為她達成願望？在資料片一開始的時候，玩家將扮演傑利德，從某個使他下定決心一定要逃走的事件開始，到與尤安會合，保護他們逃避地球軍的追殺等。在這一段劇情中，玩家可以操縱原本是敵方的傑利德與梅莉莎，以及原本我方的兩位重要配角－喬卡和黑帶。而玩家最想念的眾位女性隊員會是以什麼樣的身分和尤安再見，就留待玩家們自己發掘了。同時，在遊戲的最後，還收錄了一段克勞蒂亞剛成為隊長時所負責率領的任務，這位過去經驗空白、又喜歡獨處的隊長要如何取得隊員們的信任呢？



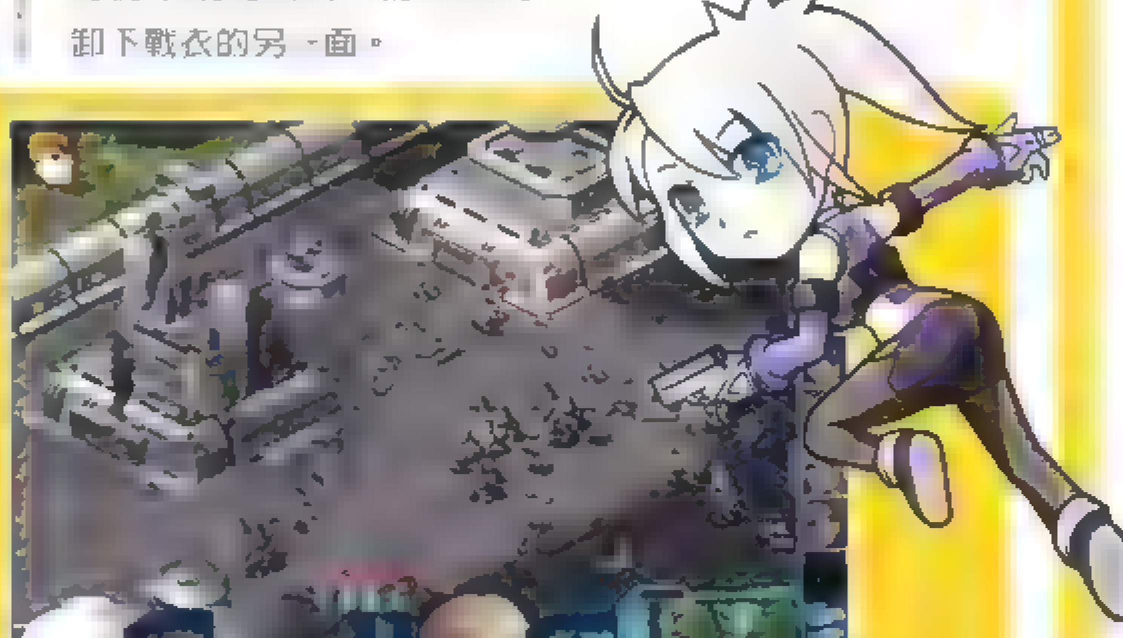
▲玩家一開始是扮演傑利德的角色

*CPU PIII 800MHz 以上 *記憶體 256MB *硬碟 700MB
*顯示卡 DirectX 8.0以上 8MB *光碟機 4倍速以上光碟機 *音效卡 DirectX相容

少女的真心－記載隊員們各自的故事

由16位女性角色，每人一篇所集結而成的短篇小說集，從旁人的觀點描述，有的是加入宣傳部隊以前的故事，有的是在部隊中的休閒生活。以副隊長瑪琪為首，最令人頭大的不良三人組平常都在做些什麼？以執行特別任務為主的宣傳部隊，為什麼可以接受像露這樣能力連普通人都不如的小女孩？過去經驗一片空白的克勞蒂亞隊長到底背負著什麼樣的過去呢？除了我方隊員之外，敵方的梅莉莎上尉，我方神秘的通訊員白瀨，也都有屬於各自的故事。玩家將可從中窺見戰場上的女神們，卸下戰衣的另一面。

▲更衣室風光無限好



▲資料片戰鬥畫面

豪華聲優打造的廣播劇

三段共30分鐘的廣播劇，「新隊長是誰？」、「背叛的雅莉娜」和「克勞蒂亞計畫報告」，由也草春菜、森永理科、友永朱音等擁有豐富經驗的聲優們聯手打造。為副隊長瑪琪配音的「也草春菜」擔任過不少動畫的聲優，近期的作品有「KERORO軍曹》中的西澤桃華、魔去少年賈修，早期的作品則有《秋之回憶2》的南織、《鍊金術士》系列的瑪莉、《Clamp學園偵探團》等。為部隊裡最令人煩的蕾契爾配音的「森永理科」，是Kid社Infinity系列Remember 11的冬川。而兼任「冷酷的雪」和「柔弱的露」的聲優的，是在光譜代理遊戲裡多次出現過的「友永朱音」，《發明工坊》的拉菲、《白色魔去石》的克莉絲蒂都是由她擔任。在純聲音表演的廣播劇中，邊看著光譜提供的中譯劇本，邊聆聽聲優們對角色的詮釋，隊員們不平靜的日常生活彷彿就浮現在眼前了。



小隊長接受記者的訪問

知名作曲家編寫的音樂

[illegible]





教學模式輕鬆上手 各視角觀賞你的成果

第一次接觸這類型經營遊戲的玩家面對著廣大園區，想必會手忙腳亂吧，別擔心，《夢幻海洋公園》為新手玩家安排了一系列詳盡的教學關卡，教你快速上手，而老玩家則可以直接選擇進入長達21關的劇情模式或自由模式。在劇情模式中，玩家在每個關卡要解決不同的事件，例如：重振暴風襲擊過後的殘破動物園、訓練動物明星轉當給馬戲團等，隨著表現的好壞，可能會獲得隱藏的動物品種或場地設施作為獎勵。在自由模式下，玩家則可以盡情發揮創意，打造自己獨一無二的水族館或海底世界。



▶園區內也可雇用小員工賣賣紀念品

夢幻海洋公園 Marine Park Empire

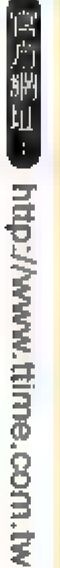


◀動物雕像可增加園區的美觀，也供遊客欣賞

現代都會生活中，許多人都會在客廳裡放個水族箱，養幾條魚，一面欣賞牠們悠閒游水的姿態，一面渴望著如果能有更大的地方養更多的魚該有多好 現在，由經營模擬名家Enlight製作、光譜代理發行的《夢幻海洋公園》將帶你進入如真似幻的海底世界，讓你盡情飼養各種海洋生物

發行日期 12月

製作開發 Enlight
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 模擬經營
遊戲售價 未定 語言版本 中文版
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP



招攬遊客妙招

▲鯊魚標本可是遊客拍照留念的最佳景點

▶海洋公園可是老少咸宜，丫公小孩都愛它！

＊CPU PIII 800MHz 以上 ＊記憶體 256MB ＊硬碟 1GB
＊顯示卡 DirectX 8.0以上/8MB ＊光碟機 4倍速以上光碟機 ＊音效卡 DirectX相容

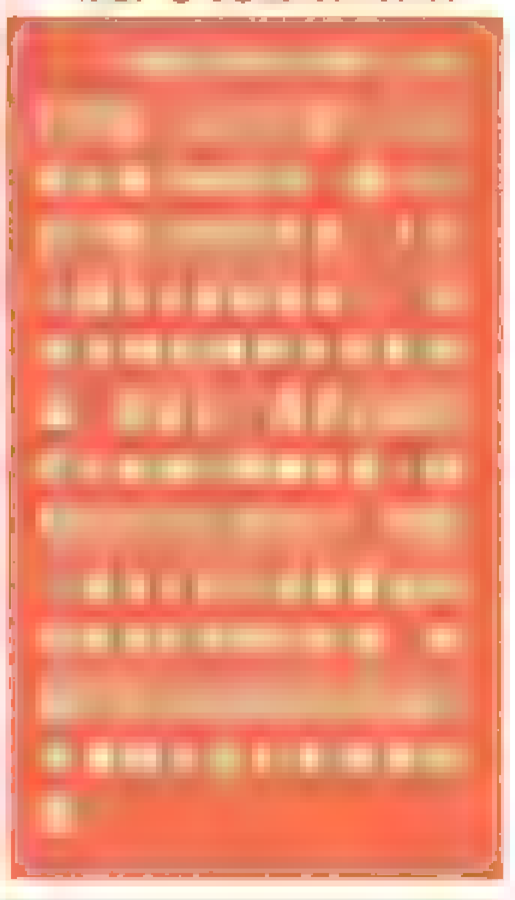
化平面為立體 全新的經營挑戰

市面上的模擬遊戲多的不可勝數，可惜的是不管經營的是什麼類別，都市、餐廳、家庭、農場，還有動物園，都只能在陸面行動。在3D化遊戲普及的現在，真正立體化的經營遊戲也該誕生了，《夢幻海洋公園》將帶領玩家下探海洋世界，在水面下不僅左右，更能上下自由移動。在平面上，玩家可以買大型水族箱養殖鬼魟等魚類，再用珊瑚、海葵等水草佈置出宛如電影《海底總動員》一般的熱帶海洋場景，讓遊客欣賞牠們在水中悠游的姿態。在立體層面，玩家可以挖掘海水池，不但深淺程度任憑玩家喜歡，海底還可以任意高低起伏，造出一座海底火山都不成問題。不過，如果挖掘得太過分，讓遊客們從岸上瞪大眼睛怎麼也找不到水下游魚的蹤跡，那生意不好也怪不得別人。當然的，遊戲不會只讓玩家光從水面上探望模糊的魚群，園內的工作人員會換上潛水衣下海去餵食魚群，照顧生病的魚兒，而玩家就可以趁這個機會，將視角切換到工作人員身上，跟著他一起潛下深奧的海底世界，也許會有機會在海底瞧見載滿寶物（？）的海難船呢。





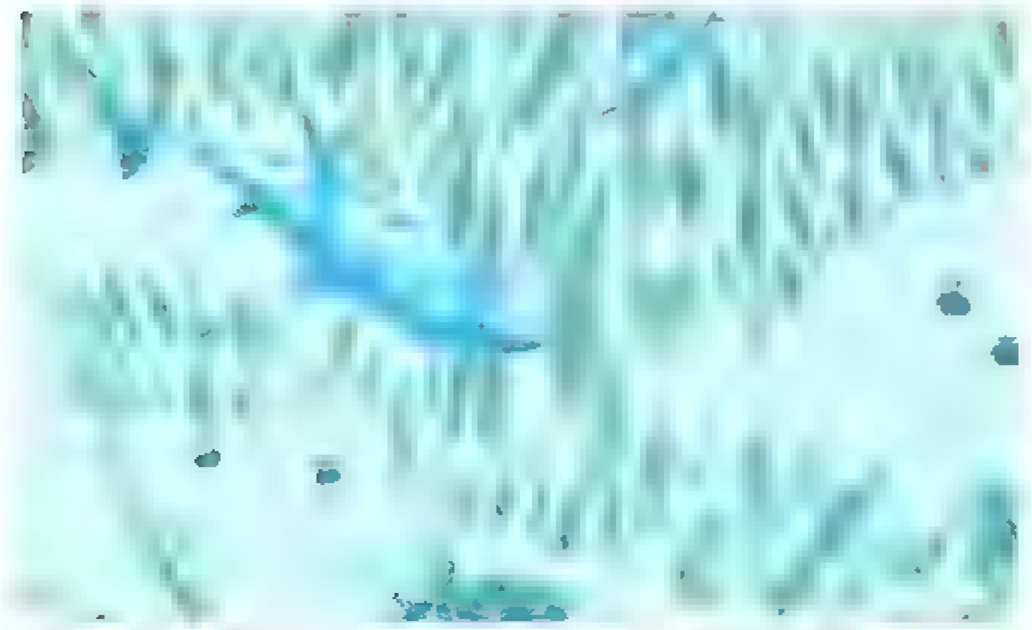
3D環境 視角切換自如



◀還有望遠鏡耶？！真不知道那名遊客透過望遠鏡看到了什麼？

成為一名 優秀的海洋公園管理者

身為海洋公園的管理者，最高興的事莫過於看著成千成萬的遊客進入你的樂園，這些龐大繁瑣的事務，在遊戲中將有許多不同的員工來為你效勞，最基本的如：餵食人員、清潔員、管理器具人員等等；而專業的海洋專家，會觀察動物們的習慣和行為，看牠們喜歡獨處還是群居，喜歡什麼類型的水生植物，最愛怎麼玩耍？還有負責各種研究的人員，除了設計新潮的紀念品、預防動物疾病，還可以發掘罕見的動物品種，例如：衍生獨角獸傳說的「獨角鯨」、被稱為現實美人魚的「儒艮」。



▲海洋公園可少不了鯊魚這號明星，下面的沉船添增故事性。

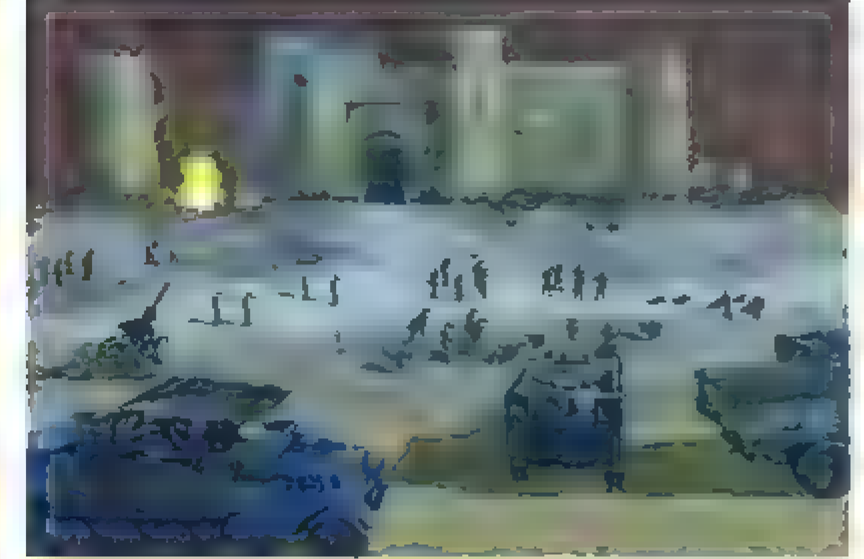
增設遊樂設施 讓公園更多樣化

有了吸引人的動物，海洋公園的遊客設備和美化工作也是非常重要的一環，工作人員需要休息室，動物需要飲食玩樂設備，而遊客們需要的就更多了，座椅、廁所、垃圾桶不能少，各種造景都能提高公園的評價，動物造型的餐飲中心、紀念品販售部，提供拍照留念的鯨魚造型雕像，各種收費設施的門票與餐飲售價都可以進行設定，你還能架設空中遊園小火車與遊河船，讓遊客搭乘進行遊園導覽！不過，可千萬不要沉浸在佈置海洋仙境的喜悅裡，就忘了最現實的資金流動，隨時注意報表，妥善利用金錢，才能維持海洋公園的永續經營。



▲可進一步在園區內增設遊樂設施，更能有效吸引遊客。

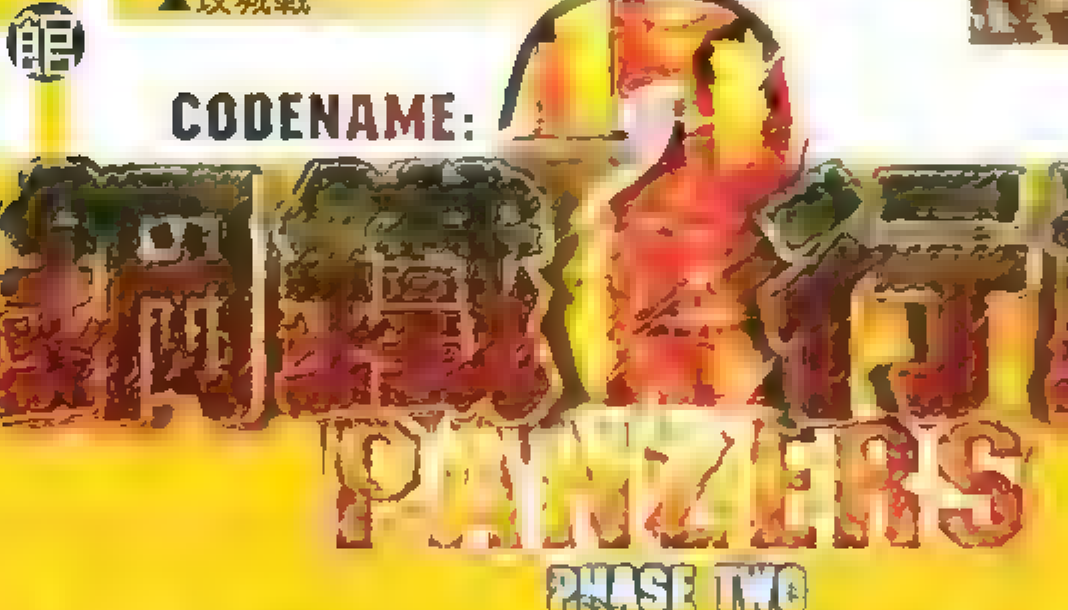
更細微的操作讓戰鬥更真實


▲攻城戰

《代號：鋼鐵行動2》中各單位有些細微的操作方式，例如士兵可以選擇行進方式：站立、蹲姿與匍匐前進。站立奔跑雖然行動迅速，但卻容易被發現；匍匐前進十分緩慢，但卻能讓你的小隊能夠無聲無息的爬到敵軍旁邊不被發現；蹲姿則介於上述二者中間。各步兵小隊還能選配不同的裝備，包括可用來渡河的橡皮艇、對付坦克的手榴彈、增加視野的望遠鏡與引導戰車通過佈雷區的地雷探測器等。靈活運用這些操作，會讓你更容易嚐到勝利的果實！


◀進攻沙漠中的城堡






▲守護好自己的城池吧！

《代號：鋼鐵行動2》(Codename:Panzers—Phase Two)這款3D即時戰略遊戲是發行《裝甲騎兵》與《哥薩克》等系列的歐美遊戲大廠CDV另一款堪稱「鎮社之寶」的超級大作，在歐美地區一發行就獲得各大遊戲媒體一致的讚譽好評，Wargamer：「年度最佳RTS遊戲當之無愧」，PC Gamer：「二戰迷的美夢」，Gamespike：「強烈建議軍事迷帶回家享受！」



GAME INFO

製作開發 Stormregion
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 即時戰略
遊戲售價 未定 語言版本
適用平台 win98 ME 2000 XP

夜間戰鬥模式殺他個措手不及

至於裝甲單位，除了能夠用倒車的方式行進，作為撤退時的掩護射擊外，在本作中還加入了車燈開關的設計。某些夜間關卡任務需要玩家的部隊進行突襲或秘密潛入，關上車燈可以神不知鬼不覺的深入敵軍後方，但摸黑前進也有可能誤中埋伏，打開車燈能讓玩家獲得較好的視野，但相對的也會馬上暴露玩家的所在位置，各有優劣。而夜間作戰時摧毀敵軍的發電所來切斷照明擾亂視聽，也是進攻的好方法。另外遊戲的暫停與加速也讓玩家能夠慢慢思考戰術，並節省一些不必要浪費的時間。

◀破壞火車即可中斷敵軍的資源運輸


▲爆炸後煙硝四處

*CPU Pentium III or AMD 1GHz以上 *記憶體 256MB以上 *音效卡 支援DirectX之音效卡
*光碟機 8倍速以上光碟機 *硬碟 3.5GB以上
*顯示卡 支援DirectX3並有64MB記憶體，Geforce3或同等級以上，支援T&L

「威望值」系統 取代傳統採集生產

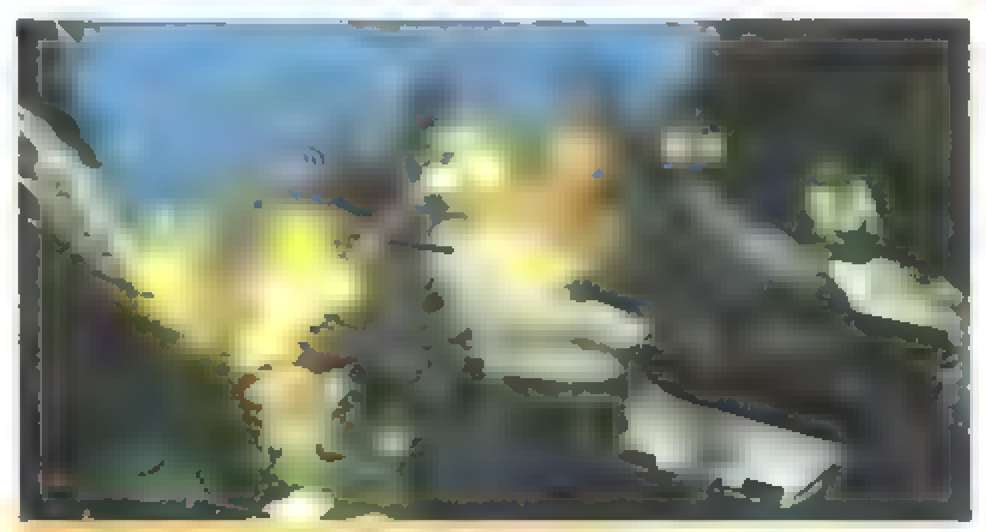
玩家在《代號：鋼鐵行動2》進行時依照任務的完成度與表現，在關卡結束後會得到不同的「威望點數」，在下一場戰役開始前，利用威望點數來進行載具、步兵與火砲等作戰單位的購買。玩家不用花費心思在資源採集或設施建設上，只要集中精神領導部隊作戰即可。之前生還的部隊也會一併帶入下一個關卡，也就是說，在關卡進行中，玩家所能指揮的作戰單位數量是固定的，不像一般戰略遊戲般能以數量來取勝，若是不小心受損或陣亡，可能整個戰局就會完全改觀。遊戲也延續了升級的系統，隨著殺敵與達成任務的經驗累積，步兵與載具駕駛會提升等級。將一組經驗老到的駕駛員換到威力更強大的坦克上，會比一群菜鳥來得有用的多，威望點數也花費較少。

全新劇情 深入北非、地中海

《代號：鋼鐵行動2》的背景與設定在第二次世界大戰期間，不過戰場從常見的歐洲搬到了北非、地中海與巴爾幹半島等地，經典的戰役如「戰斧行動」、「阿拉曼之役」等也在遊戲中一一重現。一開始玩家可以選擇扮演駐紮在北非的義大利軍隊，或部署在西西里島英美聯軍等，兩個陣營都完成後還能夠選擇英勇的南斯拉夫游擊隊。另外本作中新的英雄達里歐與塞吉歐這對抱著不同理念作戰的義大利兄弟，也將伴隨玩家深入二次大戰的義大利、北非戰場。沒玩過一代的玩家無須擔心無法融入，因為《代號：鋼鐵行動2》的整個故事自成一套體系，不會有任何銜接上的問題。

義大利參戰！沙漠中新增的鋼鐵勁旅

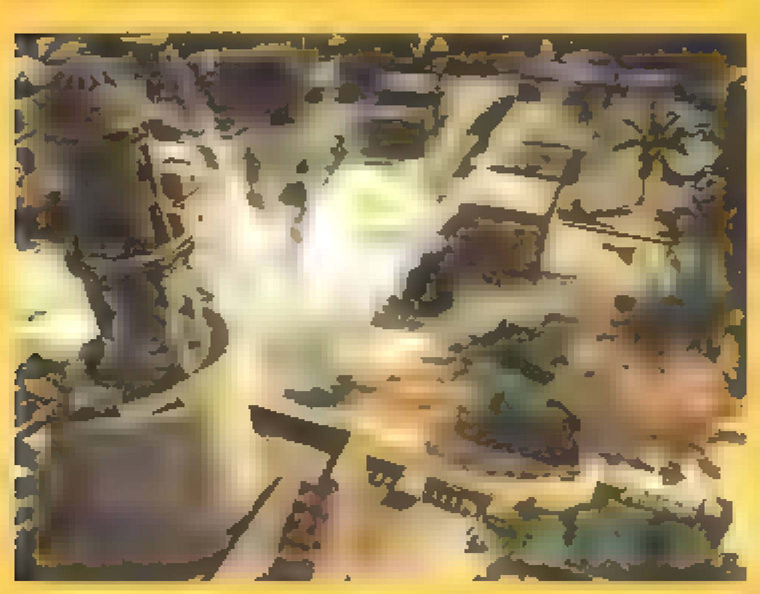
《代號：鋼鐵行動2》的載具單位，除了前作中收錄的包括經典的德軍虎式坦克、88火砲，聯軍的雪曼坦克，蘇聯的IS-2等載具之外，還新增了德國的一號火焰坦克，英軍的邱吉爾鱷魚火焰戰車，以及義大利的M13-40等載具單位。承襲前作，遊戲中每輛裝甲車都有著複雜的參數，除了基本的HP外，其四面的裝甲值也會隨戰鬥而改變，正面的裝甲最厚。一輛被砲火擊中的裝甲車，其HP值與裝甲值都會下降，在下一次的攻擊中則會造成更嚴重的損傷。所以在對付像虎王坦克這種裝甲超厚的坦克時，建議繞到他的後面攻擊較薄弱的裝甲，才能較為輕鬆地克敵致勝。



▲正面衝突下，裝甲的數值更顯重要

細緻的畫面呈現 好萊塢演員加持配音

在《代號：鋼鐵行動2》的[illegible]中，[illegible]考證二戰的實際狀況[illegible]，[illegible]人聲與火光四射的爆破特效，絕對給玩家[illegible]戰場[illegible]。值得[illegible]的故事是由名作家David Freeman和Joe Rheinkemper[illegible]，[illegible]遊戲中還邀請了不少[illegible]，[illegible]美國[illegible]，就是曾[illegible]主演「機器戰警」系列的Peter Weller[illegible]主[illegible]一支[illegible]，[illegible]全新的[illegible]戰場，[illegible]玩家[illegible]體驗[illegible]世界大戰的[illegible]。



◀沙漠中的城市會不會比較好攻下？因為房子看起來很像用沙做的



◀摧毀敵[illegible]一定要的

◀戰艦是守護海域的必備單位。

單機館

更創新的玩法 結合現實與遊戲

「戲典娛樂」史無前例的與「無名小站」聯手合作舉辦「遊戲人物認養活動」，只要是無名小站的會員，就可以經由本次活動認養遊戲中的顧客NPC人物，讓所有的玩家在玩《我的夢想咖啡廳之IS COFFEE》時，都能看到認養人的Blog。對了回饋參加的玩家，「戲典娛樂」更取得來自丹麥知名品牌Dyrberg/Kern的多項產品供參加者抽獎，總價值高達近十萬元。本活動的參加者可以創造專屬於自己的角色出現在遊戲裡，只要您挑選並設定其姓名(暱稱)、造型及光顧咖啡廳的習慣，然後輸入自己的部落格的RSS網址。您所認養的人物，將會根據您的設定出現在遊戲之中，所有的玩家都可以在連線的情況下，根據該人物的RSS設定，看到您的部落格內容，還可以直接連結到您的無名小站部落格。



登入新進員工還能擁有專屬的部落格喔！







遊戲中有更多店員可選擇

我的夢想咖啡廳

我的夢想咖啡廳除了是跟IS COFFEE合作製作接近真實咖啡廳經營情形外，更有許多意想不到的劇情等你一起來體驗　玩家還可以自行選擇自己適合的難易程度。另外加入了面試系統讓人事管理更真實有趣、部落格(Blog)系統讓遊戲更多互動、Bossa Nova音樂讓情緒更輕鬆，還有幾個小遊戲與咖啡知識讓整個遊戲更為豐富。



發行日期 12月2日

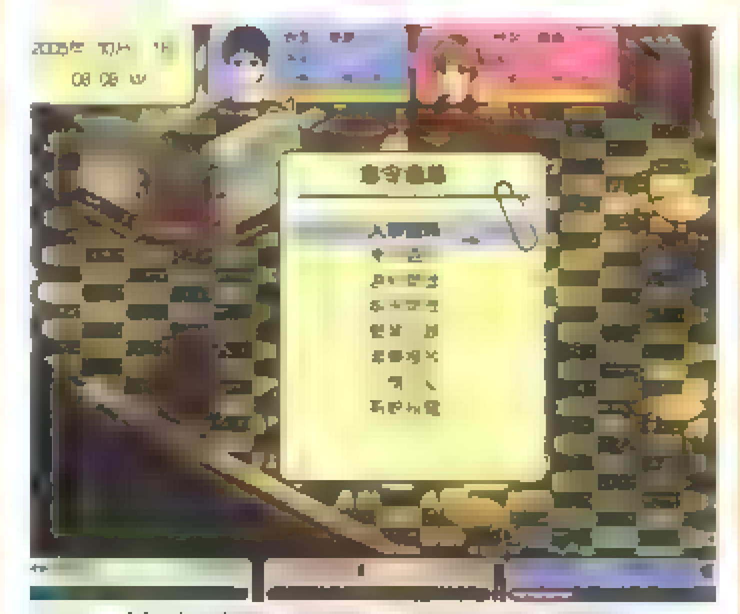
製作開發　戲典娛樂
代理發行　戲典娛樂
遊戲類型　模擬經營
遊戲售價　NT$599元　語言版本　中文
適用平台　Win98 ME 2000 XP

官方網址：http://www.ga-me.com.tw/news table.asp

遊戲五大特色

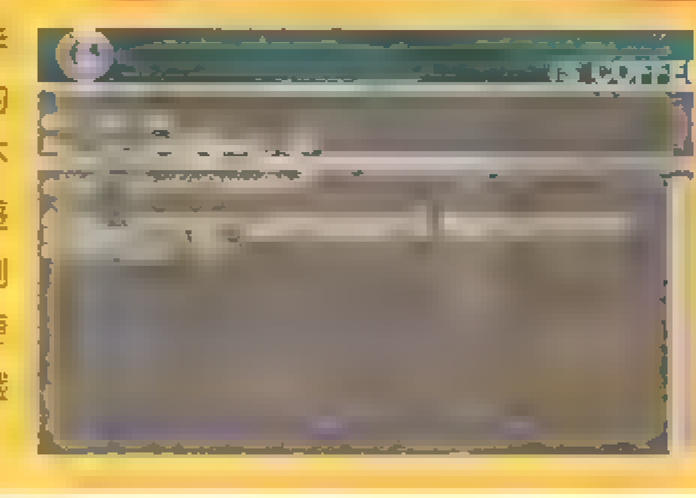
1 分享IS COFFEE經驗、接近實際經營情形

經由遊戲企畫群與IS COFFEE相關人員共同研究討論長達一年設計出《我的夢想咖啡廳之IS COFFEE》讓經營模擬遊戲不再是只能調整數字的遊戲，而是讓玩家真正體驗經營咖啡廳的樂趣與困難的模擬經營經驗。


快來體驗經營咖啡廳的樂趣吧

2 豐富劇情中加入心理測驗，讓結局更多變

劇情中有浪漫的愛情也有[illegible]



遊戲中還能寫日記，記錄一天的得失喔！

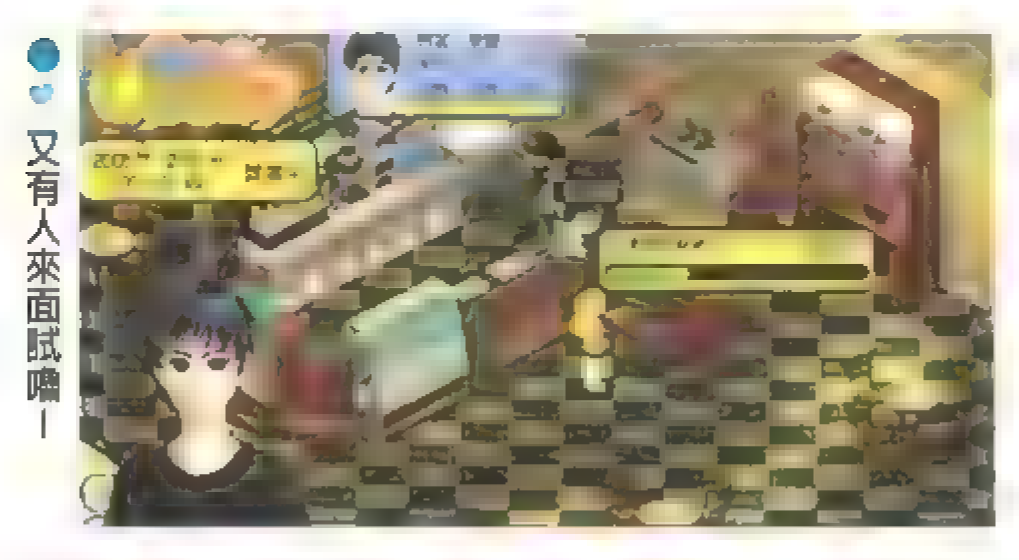
*CPU　Pentium 800以上或與其100%相關機種　*記憶體　最低256MB RAM 以上　*光碟機　4倍速以上
*音效卡　支援Direct Sound 8.0以上或其相容之音效卡　*顯示卡　支援MS DirectX 8
*硬碟　安裝遊戲需要400 MB以上空間，遊戲中隨時需保留100 MB以上空間

3 最新部落格(blog)系統，顧客來自真實世界而非電腦模擬

遊戲與「無名小站」合作，藉由來自不同背景及環境的部落格使用者認養遊戲中咖啡廳的顧客，讓玩家在經營咖啡廳時能遇到形形色色的客人。這些人物將依據認養者光顧咖啡廳的習慣出現在遊戲中並可以看到認養者紀錄在部落格中的心情與經歷。



想想看，這些客人都是真有其人呢！



又有人來面試囉！

4 龐大面試系統資料庫，面釋出各種屬性的員工

玩家將可以透過各種面試問題評估員工五大屬性進而從上百個人中找出自己認為適合的員工。來面試的人當中也有一些人會回答的誇大不實，或比較保守客氣，但玩家還是可以從其他的面試問題中看出端倪。當然也不免俗的加入隱藏人物等玩家發掘。

5 植入大師操刀製作，來自西班牙的Bossa Nova樂曲

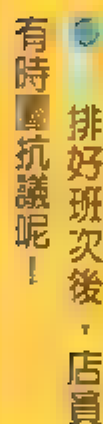
為了讓玩家享受真正優質咖啡廳的環境，特地重金向西班牙唱片公司買下由大師Ramon Leal 所製作Bossa Nova曲風的多首音樂的授權，玩家光是聽音樂就值回票價。而不喜歡Bossa Nova曲風的玩家也可以透過音樂播放系統選擇播放自己喜歡的音樂。



遊戲中有數首曲子供選擇，玩家能播放自己喜愛的曲子。

更多遊戲系統等你來體驗

遊戲依難易程度及玩家所[illegible]式、休閒模式與挑戰模式，玩家可以依自己的喜好選擇。[illegible]





排好班次後，店員有時會抗議呢！

[illegible]

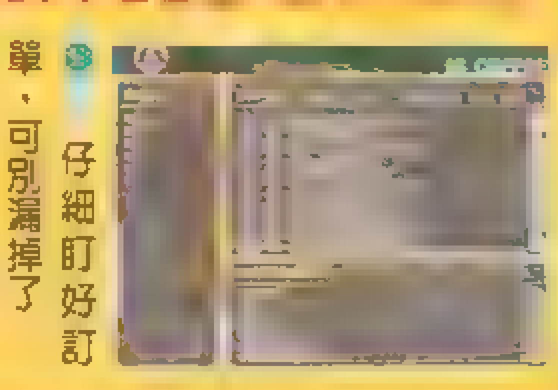
[illegible]物料的採購，各種原物料各自[illegible]

[illegible]

[illegible]流程，玩家可以自行將商品搭配銷售。例如一般咖啡廳[illegible]

[illegible]可列印IS COFFEE[illegible]

IS COFFEE提供玩家各種不同的折價券供玩家列印。遊戲中有幾項[illegible]成果的指標，[illegible]的增加及客戶滿意度的提升[illegible]高將可列印越優惠的折價券。



仔細盯好訂單，可別漏掉了



推出組合餐可促進買氣

哈遊戲





充滿挑戰的遊戲目標

因為旗下的實力派偶像團體SD樂團被敵手鉅子經紀公司挖角，使得主角與父親苦心經營的經紀公司幾乎宣布倒閉。為了完成父親的心願，也為了替自己爭一口氣，主角除了必須在三年內重振經紀公司之外，更要與SD樂團一較高下，培養出一個足以跟SD抗衡的人氣團體！

目標No.1 解決財務危機

為了培養SD樂團，公司的財務狀況已經是捉襟見肘，再加上主角父親心臟病發的住院費用，遊戲一開始負債便高達了一百萬。就在主角無計可施時，心懷不軌的鉅子經紀負責人賀總提出了高利的借貸服務，但如果主角無法在三年內連本帶利償還舊款，公司將歸鉅子經紀所有！

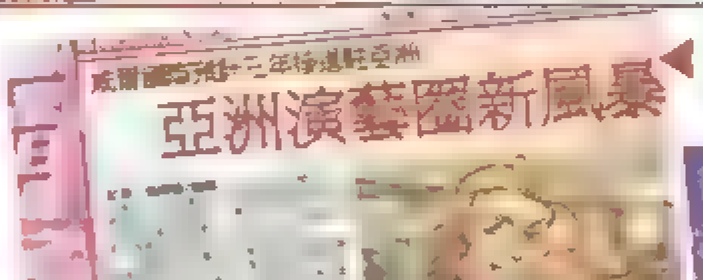
目標No.2 尋找藝人

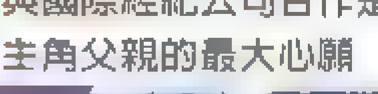


有空多到各場景走走，可以發現不少潛力新人

當主角完成特殊任務時，藝人會主動要求加入經紀公司喔！

目標No.3 進軍國際





與國際經紀公司合作是主角父親的最大心願



▲敵手經紀公司的負責人竟會提議幫主角渡過難關，這究竟是善意還是陰謀呢？

大家期待已久的《明星志願3》終於要上市了！在製作小組精心研發，一再挑剔、一再修改之下，完美的作品就要問世了！相信期待的心情是既興奮又難熬的吧！為此，小編特地為讀者們挖了一些內幕，希望能在遊戲上市前能給讀者更多的訊息，遊戲到手前，一定要先看軟世，比別人掌握更多的資訊！



發行日期 12月23日

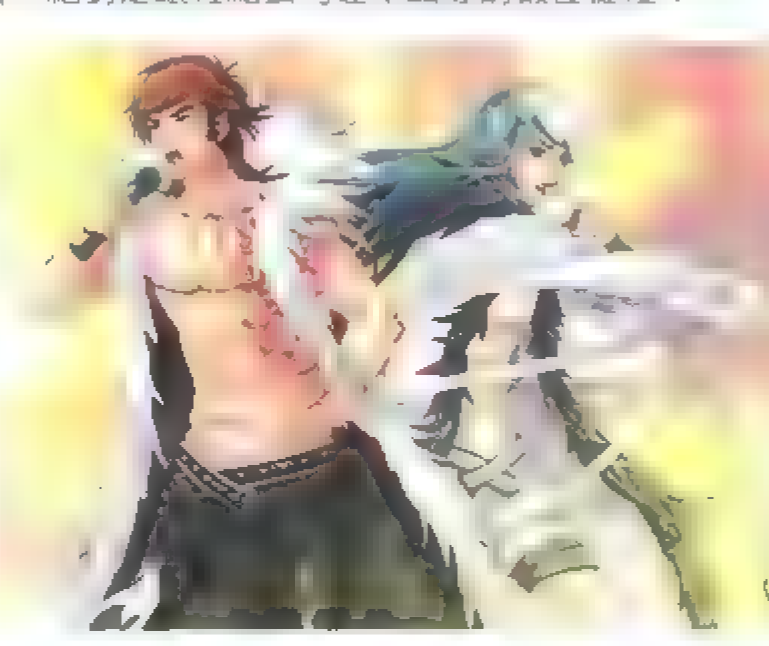
製作開發 大宇
代理發行 大宇
遊戲類型 經營模擬
遊戲售價 NT$660元 語言版本 中文
適用平台 Win98 ME/2000/XP

官方網址：http://stardom.joypark.com.tw/



銳不可擋的團體組合

綜觀全球音樂的流行趨勢，團體組合為不可忽視的力量。若希望提高藝人的曝光度，增加與威爾國際合作的機會，除了培養單一藝人的發展之外，打造可與SD樂團相抗衡的全新組合，絕對是讓經紀公司進軍國際的最佳捷徑！



▶SD樂團一出道立刻爆紅，痛失愛將的經紀人是不是能夠另組團體超越他們呢？

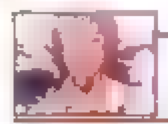


進軍國際

組成團體不但可增加藝人的曝光機會，更可幫助藝人加速打入國際市場，成為經紀公司邁向國際的跳板

組成團體

經紀公司最多可招募四個藝人，組成兩個團體。經由團體的行程安排，可以讓藝人共同受訓，增加彼此之間的默契。而隨著默契的提升，團體的成功率也會節節高昇，不管是訓練或工作都會事半功倍喔！



團體通告

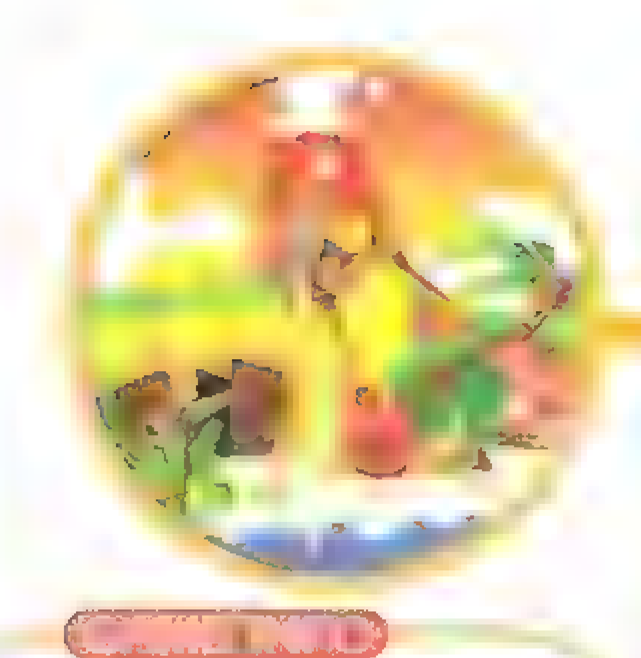
團體在接通告時，以團長的條件作為接通告的條件，讓玩家可以使用老人帶新人、母雞帶小雞的策略，讓新進的新人可以早一點跨越接通告的門檻，利用工作使人氣快速提升。

*CPU	PIII800MHz以上	*記憶體	256MB	*光碟機	8倍速以上光碟機
*音效卡	支援DirectX之音效卡	*顯示卡	DirectX9.0以上/32mb	*硬碟	1GB



充滿創作才華的新星
精通樂器的音樂教師
自命不凡的創作才子
熱愛中國文化的華裔青年
喜歡寫作的千金小姐





在上一期的報導中已經為大家提供了對《大富翁8》明星出場情況，以及介紹了故事模式這個大富翁8的精華所在　而現在隨著《大富翁8》發售日期的逐漸接近，更多的訊息也已經浮現出來，這裏立刻就為各位喜愛支持大富翁的玩家提供更多的遊戲內容搶先介紹



製作開發　大宇
代理發行　大宇
遊戲類型　益智
遊戲售價　未定　語言版本　中文
適用平台　win 98 ME 2000 XP



軍機館

遍佈全世界的多樣化賽場

無需製造浪漫的海上珍寶

夏威夷語中沒有「浪漫」這個辭彙，因為夏威夷不需要製造浪漫。這裏蔚藍的海岸、乾爽宜人的氣候、潔淨的沙灘、豐富的水上活動、到處林立的高級度假飯店，再加上當地人民、音樂及舞蹈中，自然而然散發出的悠閒、浪漫情懷　如此輕鬆的氛圍，再加上明媚的陽光和諸多景觀，作為本屆全球富翁大賽的賽場，可說是名適實歸。

廣袤原始之美上點綴現代繁華的大地

澳大利亞擁有著世界上最獨特的得風情美景。它是一個有著各種獨一無二原始風格的大島，又是一個高度發展的現代化大國。古老與現代的完美融合讓澳大利亞無時無刻顯現著獨特的魅力。上屆大富翁大賽就已經將雪梨作為重要賽場，而本屆大賽更是將賽場範圍擴展到了整個澳大利亞，讓明星和玩家一起觀賞這塊大陸上獨特的魅力。

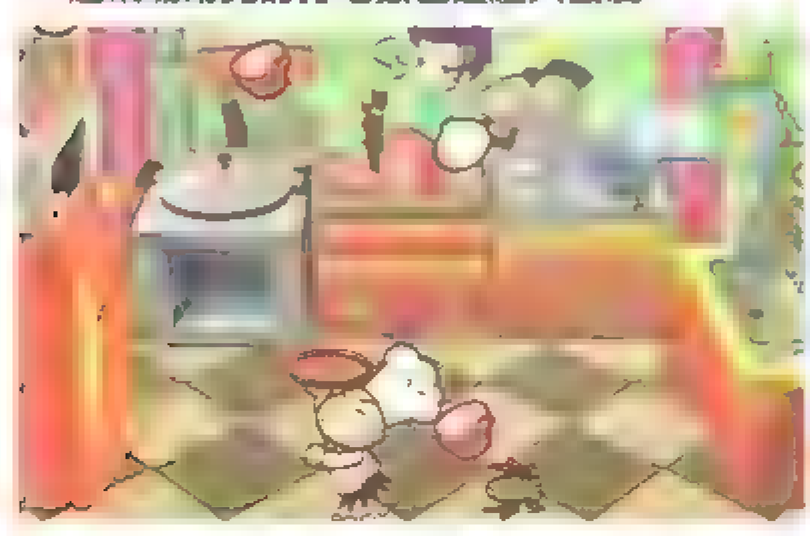
★澳大利亞著名的雪梨歌劇院



★孫小美日光浴作太多變小黑人了啦！



★遊樂場常見的打地鼠也進駐大富翁。



物超所值的小遊戲

射擊遊戲進化打地鼠

在《大富翁8》中，地面上九個洞中不停的出現各種神明，依然還是要打窮神衰神瘟金神，打倒福神財神土地公可是要懲罰的。而這次特別值得一提的是干擾：另一位玩家可以對走進遊樂場點的幸運兒進行干擾了，九個地洞分別對應小鍵盤的1-9按鈕，只要按按鈕對應的地洞就會出現員警，而如果打了員警，後果大家自行想像…。

老樹新花接金幣

深為大富翁系列的精典遊戲，總是要精益求精嗎？所以這次特別設計了一款難易度更高的趣味加強版那就是快手小廚師：首先廚師必須要接住從上方掉下來的各式食物，如：烤鴨、牛排、活魚、蔬菜等，不過，如果被酒杯、盤子等砸到的話，十盤牛排就等於沒吃，而且還會有[illegible]

★哇，天上一直掉下食物來，要接好喔！

＊CPU　Pentium III 550MHz以上　＊記憶體　256MB以上　＊硬碟　剩餘1200MB以上
＊光碟機　8倍速以上光碟機　＊音效卡　支援DirectX之音效卡
＊顯示卡　GeForce 2 32MB等級以上3D加速卡(支援Direct9.0)





大家還記得194期報導過的《寵物趴趴GO》嗎？不知道大家有沒有成功經營自己的寵物店啊？而事隔將近半年之後，靚盒子又推出續作《寵物PAPAGO白金版》！除了增加新的寵物寶寶之後，玩家們還可以選擇要在哪座城市開寵物店喔！喜愛小動物，想一圓當寵物店老闆的你絕對不要錯過這款可愛迷人的遊戲喔！

GAME INFO
製作開發 靚盒子
代理發行 智冠
發行日期 未定
遊戲類型 經營模擬　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

發行日期 12

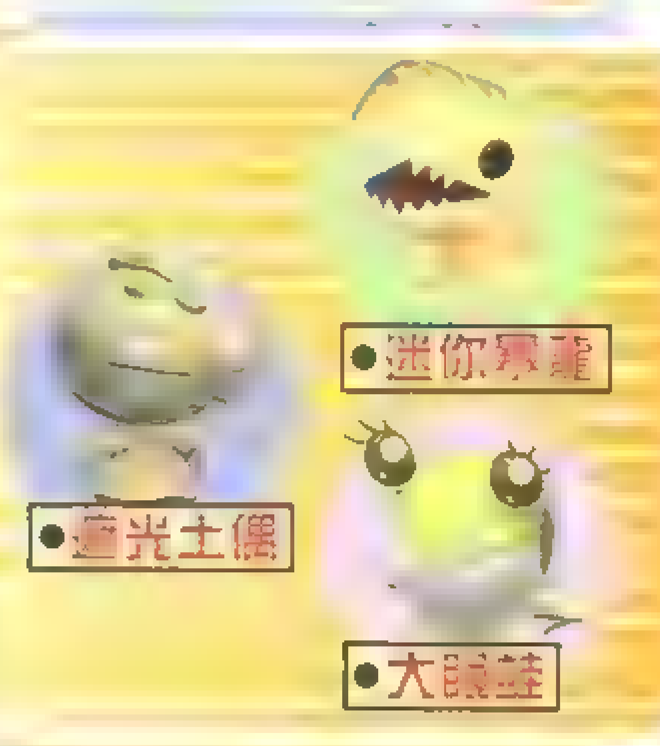


好好照顧你的寵物寶寶吧！

別忘記平日多購進一些寵物或是道具，低賣高賣而得的金錢，才能幫助你維持店鋪的經營。在手頭稍為寬裕的情況下，盡量讓您的寵物都能吃的飽飽的，如果想讓您的寵物們習慣於店內的環境，您得花些時間，不時逗弄它們，或是送些小玩意，還有一些不可或缺的零食跟醫療用品，好讓它們都當個乖寶寶。而平日除了經營寵物店，您還是鎮上的萬事通，人們總會向你請教關於寵物的種種問題。記得花些時間耐心的聽取鎮民的煩惱，只要能夠漂亮的解決他們對於寵物的問題的話，就能得到許多擺飾品和便利的道具，來美化自己心愛的寵物店。



是不是超級可愛的呢？！看看這些寵物寶寶。



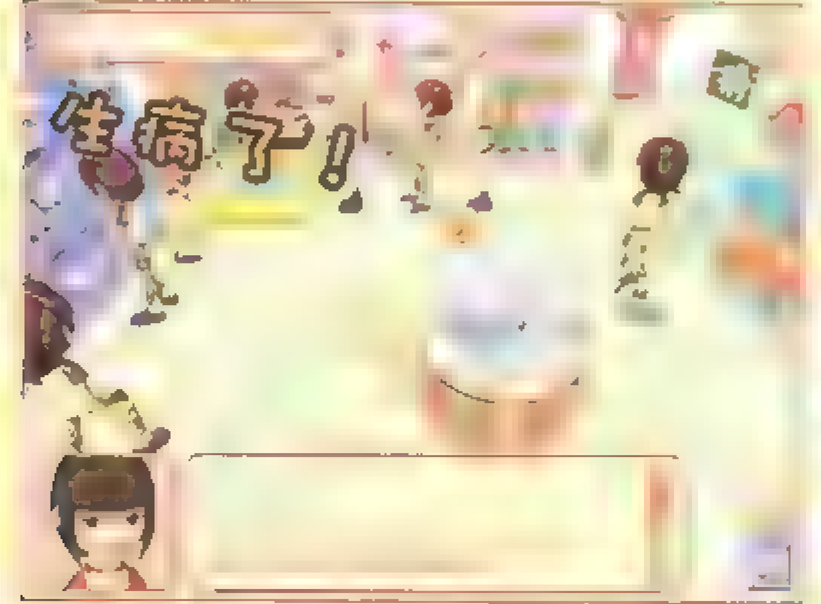


你的店想開在哪裡？

遊戲中會有四個不同風味的城鎮：如艷陽高照的夏威夷，日本京都或是聖誕氣息濃厚的阿拉斯加等。您可以在這之中隨意的選擇您的開店地點，除了每個地點都有不同的風情外，溫度、濕度等氣候狀況也都大不同，寵物也會隨著氣候而改變，如果玩家在夏威夷開店的話，那麼就得特別細心照顧寒帶動物們的健康狀況喔。另外，遊戲新添加的劇情要素，招牌寵物的設計、豐富的各種事件，可增加顧客購買慾望的華麗擺飾品與壁紙，還有許多特殊道具及各種神秘、奇幻的寵物等待你的發掘喔！



▶偶爾來個特價也是一種行銷的手段喔！



▲狗狗生病了，好擔心喔！快看看是什麼原因吧。



官方網址：http://www.new-evo.com.tw/

＊CPU　PII-450　＊記憶體　128MB　＊硬碟　1.2GB　＊光碟機　8倍速以上光碟機
＊顯示卡　支援DirectX7.0的16MB以上顯示卡　＊音效卡　支援DirectX之音效卡



遊戲發行表

■責任編輯 堤比犬兒 ■責任美編 [illegible]

[illegible]

即時戰略 策略模擬類

遊戲名稱	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
閃擊戰[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
瘋狂企業 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
夢幻飛機場之關西機場（中文版）	美商藝電	890元	12月預定
[illegible] 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RPG製作大師 XP	英特衛	未定	94年04
夢幻便利商店	[illegible]	[illegible]	[illegible]
動物園大亨 2 [illegible]	台灣微軟	未定	94年預定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
簡單任務之鄭和下西洋	智冠	399元	94年預定
代號 [illegible]行動 2	光譜	未定	95年1月
[illegible]資料片	光譜	未定	95年1月
閃擊戰 2	光譜	未定	95年2月
征服美洲－分裂的國土	光譜	未定	95年2月
Hammer & Sick[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
城市夢想家 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔戒 中土戰爭 2	美商藝電	未定	95年01
軍團司令	英寶格	1080元	95年預定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
紅色警戒 3	Electronic Arts	未定	未定
美國空軍 空優武力	U.S Air Force	未定	未定
[illegible]	[illegible]	未定	未定

[illegible]

[illegible] 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
F[illegible] 戰慄突擊 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible] 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
反恐戰爭，千鈞一髮（中文版	英寶格	990元	95年3月
閃擊點行動 2	英寶格	1080元	95年3月
浩劫殺陣（中文版）	英特衛	未定	95年預定
雷霆先鋒 4：現代戰爭突擊隊	Vivendi Universal Games	未定	95年預定
戰慄時空 2：消失的海岸線	美商藝電	未定	未定
黃金部隊 海軍陸戰隊	JoWooD	未定	未定

冒險類

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
鬼屋魔影：死亡界線 [illegible]	英寶格	1080元	95年1月

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
一[illegible]	英寶格	[illegible]	[illegible]預定
[illegible] 中文版	美商藝電	[illegible]	[illegible]預定
[illegible]	美商藝電	未定	[illegible]
[illegible] 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
[illegible]	英寶格	[illegible]	[illegible]
[illegible]	英寶格	[illegible]	[illegible]

[illegible]

聖域[illegible] 中文版	英特衛	980元	12月預定
[illegible]	英寶格	[illegible]	[illegible]預定
可魯米物語（中文版）	英特衛	980元	12月25日
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
亞歷山大：英雄傳（中文版）	英特衛	未定	94年預定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
英雄傳說六（中文版）	英特衛	未定	94年04
武俠群英傳 2	智冠	未定	95年1月
絕冬城之夜白金合輯 中文版	英寶格	1280元	95年1月
絕冬城之夜 2 英文版	英寶格	1280元	95年6月
冰風之谷 II 中文版	英特衛	未定	95年預定

[illegible]

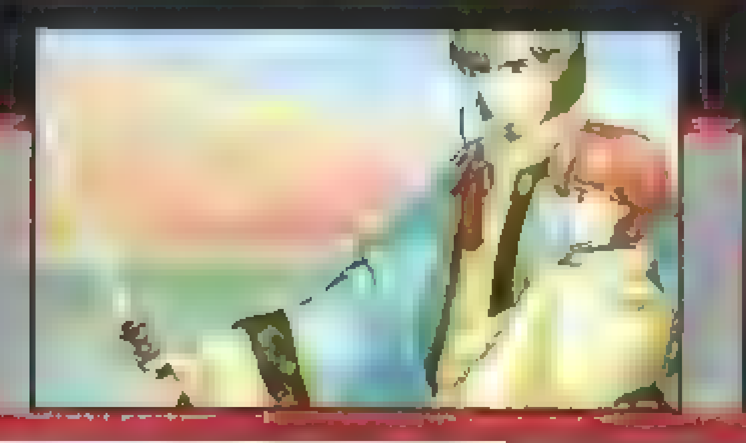
交響樂之雨－豐饒版	養成	光譜	未定	12月預定
[illegible]	[illegible]	大宇	未定	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Next G[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]	[illegible]	美商藝電	未定	[illegible]

線上遊戲發行表

[illegible]	角色扮演	全球歡樂	未定
[illegible]	[illegible]	全球歡樂	未定
[illegible]	角色扮演	億泰數位	12月封測
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	智冠	未定
英雄傳說 Online	角色扮演	天圖數碼	未定
魔界 Online	角色扮演	未定	未定
龍與地下城 Online	角色扮演	未定	未定
公會戰爭	角色扮演	未定	未定
[illegible]任務 Online	角色扮演	未定	未定
一騎當千	角色扮演	網禪	未定
[illegible]	[illegible]運動	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible] OL	[illegible]	[illegible]網路科技	未定
[illegible] Online	角色扮演	[illegible]	未定
仙劍奇俠傳網路版	角色扮演	大宇	未定
[illegible]	角色扮演	上海[illegible]	未定
[illegible]	休閒	戲谷	2005年底

[illegible]

[illegible] 試玩版大搜查





十一月上市之哈燒商品



星際大戰：爆前線 2（英文版）

- 遊戲類型 戰略
- 發行公司 美商藝電
- 遊戲售價 ...元
- 發售日期 ...月1日

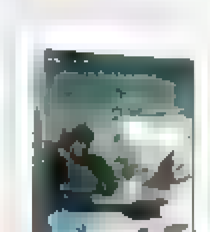


絕對武力次世代

- 射擊
- 松崗

模擬樂園 3 合輯

- 遊戲類型 模擬
- 發行公司 英寶格
- 遊戲售價 2470 元
- 發售日期 ...月3日



- 戰略
- 英特衛

駭客任務 ridd決戰（中文版）

- 遊戲類型 動作
- 發行公司 英寶格



（中文版）

- 養成
- 台灣光榮
- 發售日期 11 月 30 日

雷神之鎚 4（英文版）

- 遊戲類型 射擊
- 發行公司 松崗
- 發售日期 11 月 1? 日



- 太空模擬
- 英特衛

（英文版）

- 射擊
- 英特衛



新冰城傳奇（英文版）

- 遊戲類型 角色扮演
- 發行公司 英特衛
- 遊戲售價 1080 元
- 發售日期 11 月 30 日

哈利波特：火盃的考驗（中文版）

- 遊戲類型 動作
- 發行公司 美商藝電
- 遊戲售價 1090 元
- 發售日期 11 月 14 日



地城霸主

- 遊戲類型 角色扮演
- 發行公司 英特衛



（中文版）

- 遊戲類型 射擊
- 發行公司 美商藝電
- 遊戲售價 890 元
- 發售日期 11 月 15 日

（資料片－中文版）

- 養成戰略
- 光譜



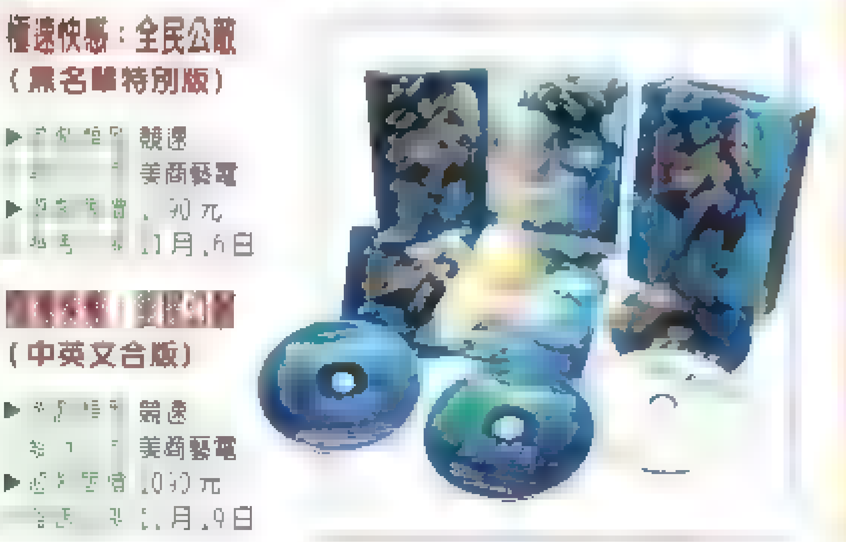
極速快感：全民公敵（黑名單特別版）

- 競速
- 美商藝電
- 發售日期 11 月 ...日



（中英文合版）

- 競速
- 美商藝電



十二月份讀者慾望調查表

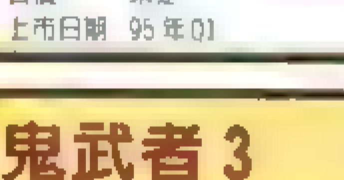


1 卒業 Next Graduation

上期排行 / 上上期排行

遊戲類型	養成
發行公司	英特衛
售價	未定
上市日期	95 年 01

得票率 9.03%

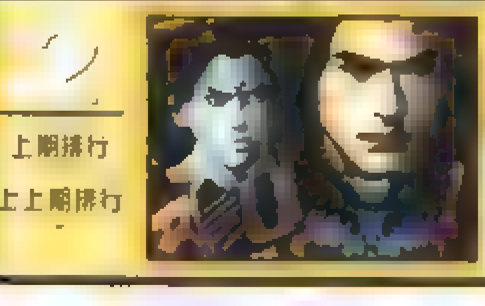


2 鬼武者 3

上期排行 / 上上期排行

遊戲類型	動作
發行公司	美商藝電
售價	...元
上市日期	12 月預定

得票率 8.70%

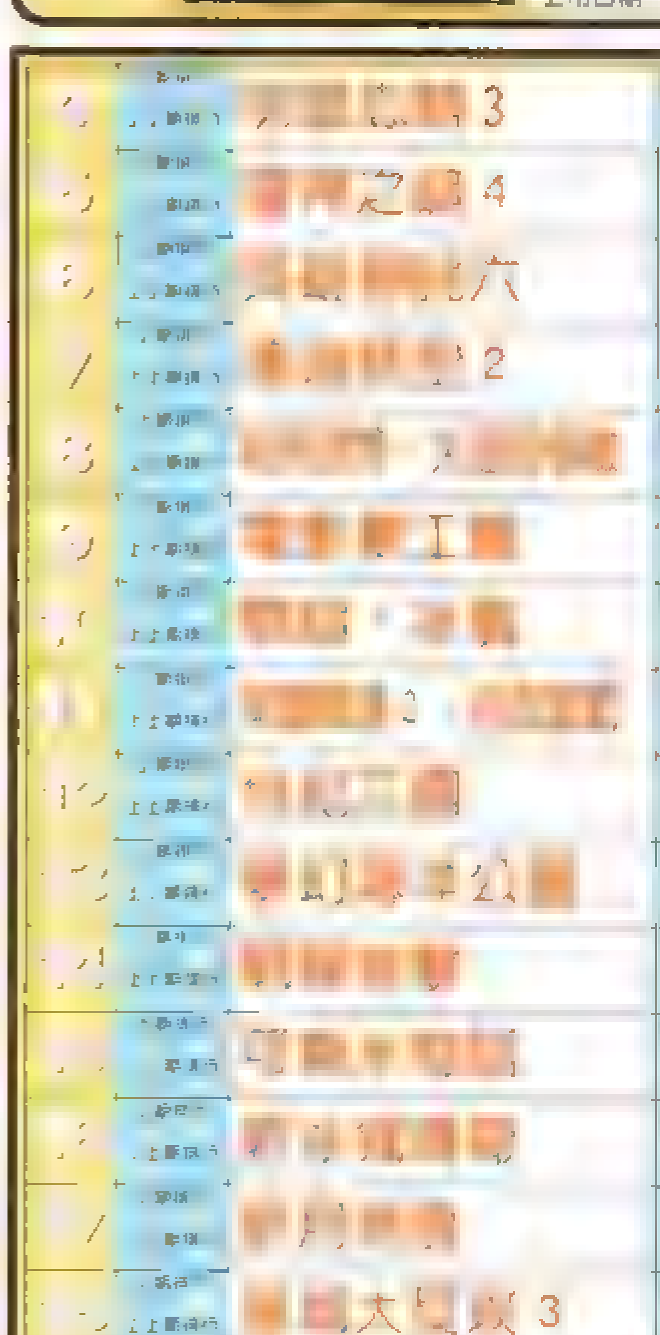
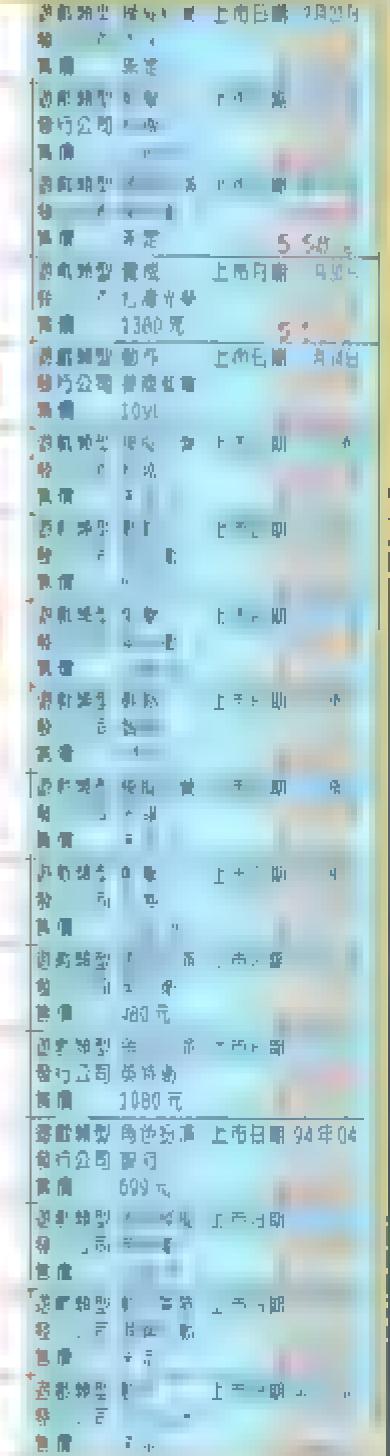


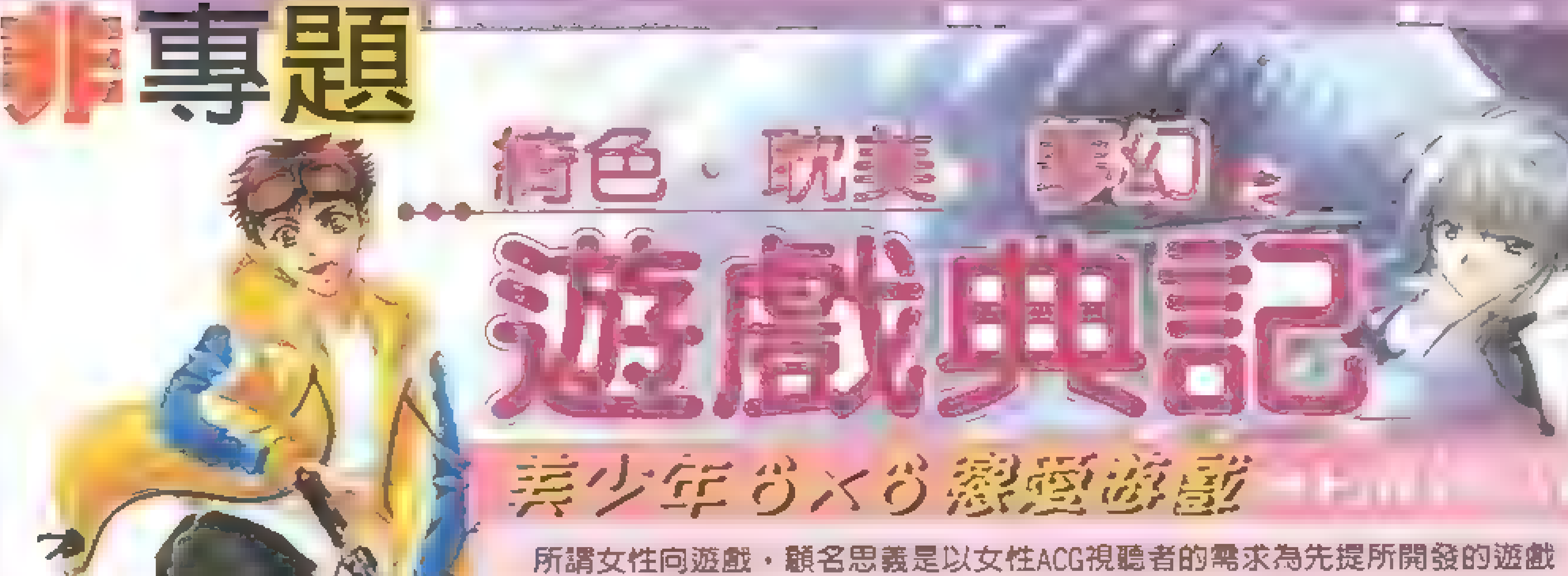
3 交響樂之雨－愛藏版

上期排行 2 / 上上期排行 2

遊戲類型	養成
發行公司	光譜
售價	未定
上市日期	12 月預定

得票率 8.70%



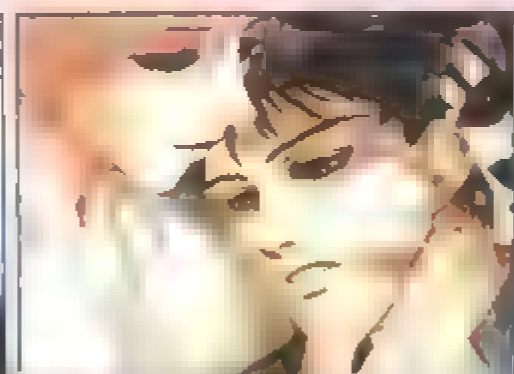
非專題

綺色・耽美・夢幻之 遊戲典記

美少年8×8戀愛遊戲

所謂女性向遊戲，顧名思義是以女性ACG視聽者的需求為先提所開發的遊戲，主要劃分為BL（男性主角）和乙女（女性主角）兩大走向，由於筆者的極端偏好之故，除了簡述BLG發展史之外就不多提其他了　首先大致介紹各期代表作，不過所謂的BLG代表作其實只是拿一些比較能上得了檯面的遊戲作一下討論，至於在這裡沒講到的遊戲也有很多筆者無暇顧及的遺珠，建議另行參考其他評價或是想打發時間再拿來看看。





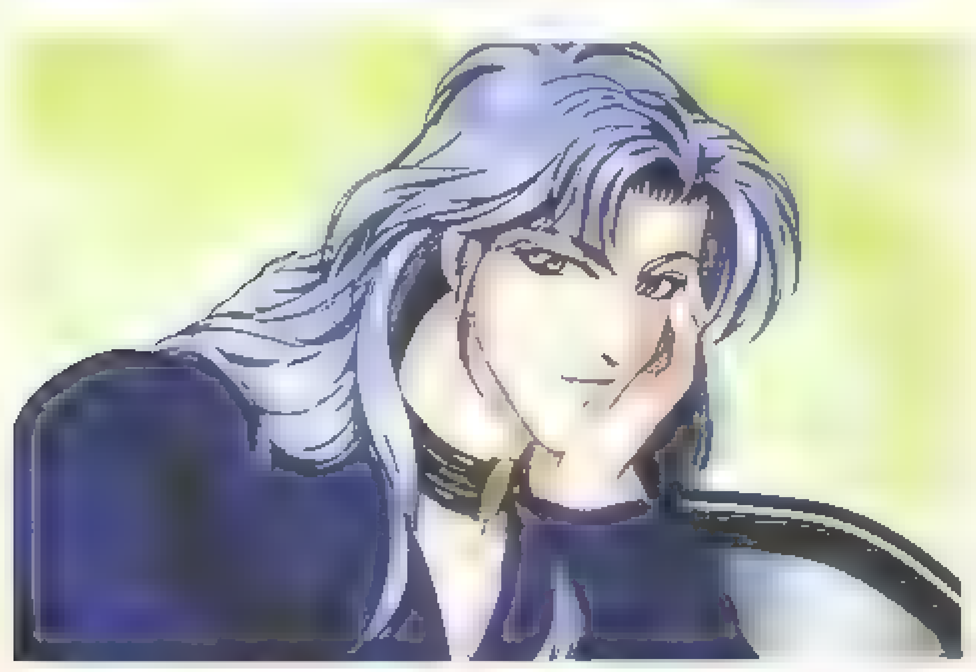


BL遊戲歷史

隱晦不明　出師未捷身先死

▶▶聖[illegible]學園

強調全部以女性製作成員為主、在1998年底所企劃的全年齡向商業發行BLG先鋒作，遊戲構圖以現在的眼光來看是極簡陋的3D背景與256色畫素，無法要求完整的系統設計，遊戲流程也只是普通的地點選擇和迷宮探險。在當時並無法明顯表態為男男戀愛遊戲，只能含蓄地稱為BOY S　GAME試探市場反應，令人愕然的是竟然在發售後不過數月就以公司倒閉收場，成為BLG嘗試問世卻遭到挫敗的頭號犧牲品。



▲《聖ﾞﾚﾝﾀｲﾝ學園》果然是最早期的畫風和配色

▶▶BOYxBOY私立光稜學園誠心寮

也是以BOY S　GAME為名號，由D works原畫與劇作兩人所合作的僅具同人自製遊戲水準的全年齡向商業作品，設計了多樣可以體驗各種校園活動樂趣的事件，並成為有名聲優群部份配音的先例



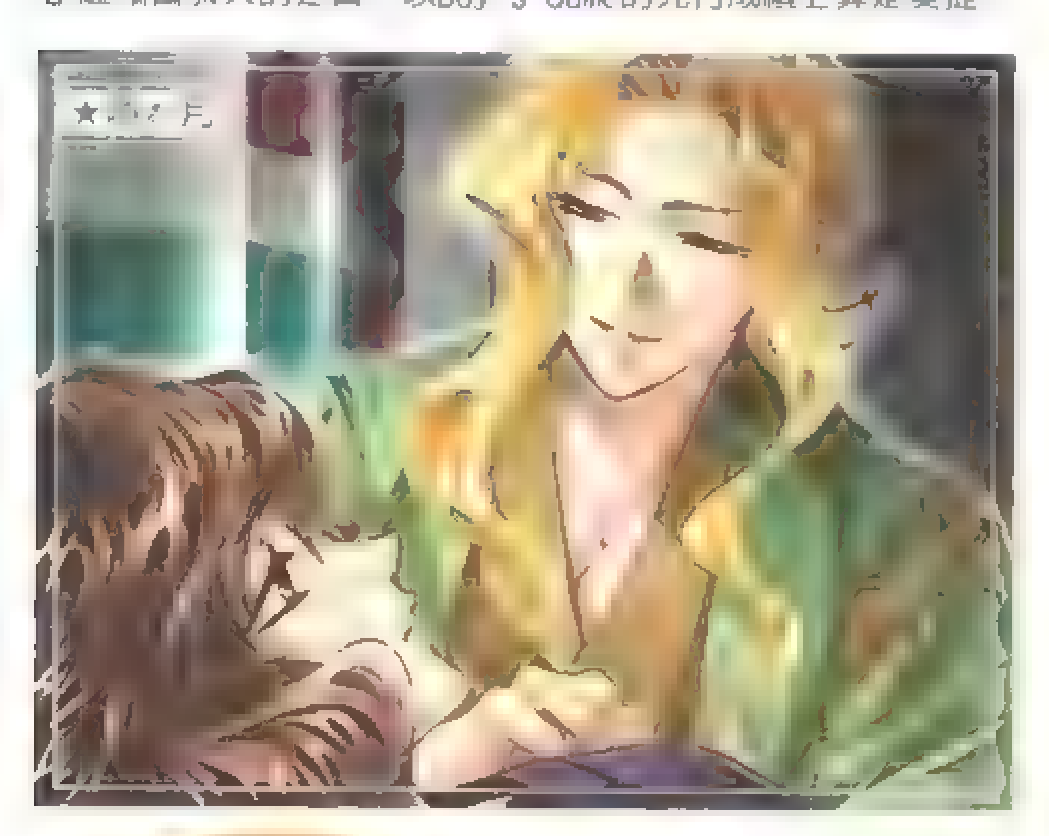


一線曙光 首開Boy's Love Game類型

▶▶隱れ月

採用微妙的無性別人造人設定的育成SLG，還是很被小心地歸類於全年齡向Boy's Game，曼陀鈴獨有的渺遠音色的配樂、與母集兄社AliceSoft作品的古日本大陸背景設定是兩大特色，加上BL漫畫家高群保帶有迷濛感的人設與瑰麗的CG色彩引起相當廣大的迴響，以Boy's Game的先行成績上算是奏捷。





好きなものは好きだからしょうがない！

▶▶FIRST LIMIT

由男性向遊戲公司SoftPal另行分支的プラチナれーべる率先發難，廣為人知名氣響亮的第一部18禁取向BLG《好きしょ》因而現世，終於不用讓BL愛好者在各種男性向遊戲中尋求或諷刺或點綴、偶爾還附帶嚴苛路線限制才能開出的男男戀愛情節，選擇的介面是搭載最簡單功能的多媒體程式，以撲朔複雜的劇情、錯綜難解的人際關係與愛恨悲喜交織的感情等多樣主題為重心，大玩不知其所以然的雙重人格設定，與看似彈性實則柔韌的配對組合，更難能可貴的是明明對男男情色內容的大膽描寫屬為信奉者所稱道，原畫つたえゆず卻是以男性受角的極端女顏女體的畫風見長，最初就要求製作從一部曲到四部曲的抒情戲碼，加上起用由玩家投票所決定的超大牌聲優組合的倉變，搭配接二連三改編廣播劇的強勢宣傳與吸金程度可說是沒有他社能相比，今年四月更施展出改編TV動畫的最終大絕招，在縱橫不過六年的BLG發展史與相關業界中儼然被奉為龍頭之位。

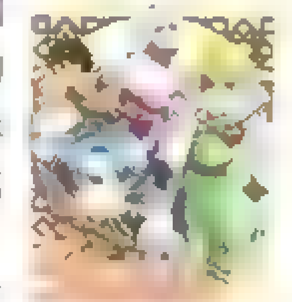


真正起步 各種實驗性主題出籠

以元老プラチナれーべる為始，繼AliceBlue之後逐漸湧現男性向遊戲公司分支出女性向遊戲專門子社的傾向，足見其跨界嘗試新領域的用心

▶▶王子さまLv.1

第一款首開BLG娛樂性指標的RPG，伶俐的畫風和清爽的粉彩版面極貼近女性玩家的喜好，親切的流程設計也很容易讓玩家熟悉相關指令和進度，能充份享受任性王子與苦勞隨從踏上初級冒險者歷程的輕鬆逗趣感，並啟用前作《隱れ月》中受到好評的男孩怪物角色，因當時的市場接受度與移植家庭遊戲機的考量而分為全年齡向與18禁追加劇情版。



▶▶ぼくらの戀愛心理學~Birdie

是一部劇情分支與構成都相當嚴謹、流程不但繁複而且過關難度也極高的多視點AVG，以全畫面字幕的電子小說手法表現分為健全、純愛、戀愛、愛情、鬼畜五種結局路線，主打角色視點轉換與多重搭配的配對組合，細述看似光鮮的演藝圈背景與每個人物的過往傷痛和種種感情交錯。

▶▶其他


★少年の檻

設計上很活潑但流程有點久，普通的人類少年需達成天使界與惡魔界的和解任務，也能與天使或惡魔戀愛的調製香水SLG《Fragrance Tale》(TAKUYO)，在版面上顯示好感度點數變化，以悠遠神秘的背景樂襯托低調的演出，描寫男主角被捲入一連串不可思議事件與爭端，並意外發現自己是獻祭品之身的異教色彩奇譚《Seraphim Spiral-少年の檻-》(b-works)。極受歡迎的原畫家結城梓親自編劇刻劃雙生王子互相殘殺、爭奪系落國王位的命運，不單有壯闊的設定和動人的背景樂，還破天荒分為雙王子各二張共4 CD的套裝發售組合，為了調劑其冗長劇情而加入卡片戰鬥流程的奇幻敘事詩《Apocripha/0》(StockSoftware)。



2002年 發展熱絡 題材更形多彩

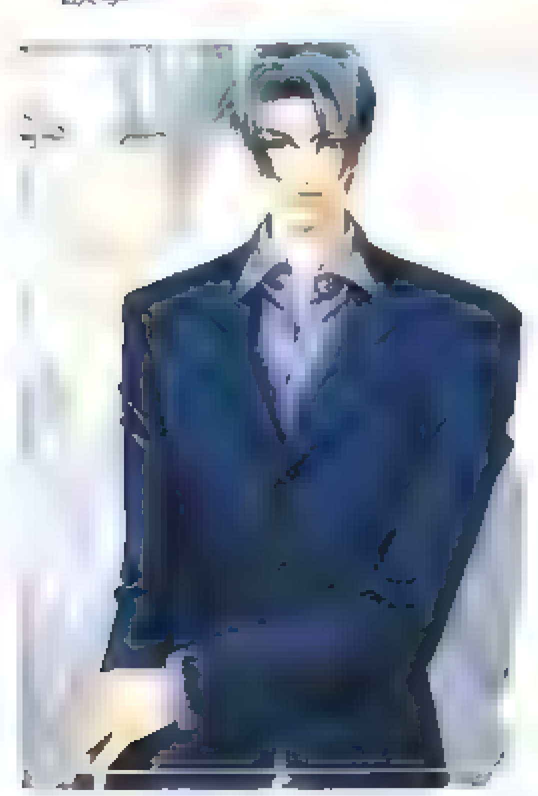
強作衆多，從輕鬆純愛到鬼畜沉重等種種風格都各有特色和吸引力

學園ヘヴン Boys Love Scramble

可說是BLG史上的最成功的作品也不為過，劇作家TAMAMI繼Spray前作《最強彼氏》之後，與美術原畫家小栗優聯手打造出這部節奏明快、風格清新的王道校園戀愛喜劇，遊戲版面與系統設計的感覺十分亮麗，背景樂雖然並不突出但也搭配得恰如其分；劇情設定與描寫男主角除了天生好運之外幾乎一無所長，某天意外收到一封入學許可書而轉學到這所菁英才教育的學校，攻略人物大多是個性鮮明各有所長的優秀少年，在劇情明顯偏重的校園五巨頭角色之中，除了極受歡迎的內定攻略角色外，加上美人學生會副會長中嶋英明更是極具人氣，近年來在各種遊戲情報誌的最受歡迎角色排行的讀者投票中穩居王位，已到被稱為"神"的境界

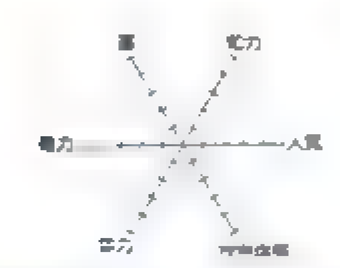


▲《學園ヘヴン》滿足多數腐女心目中想像的王道校園戀愛故事



中嶋英明
ナカジマヒデアキ
Height：182cm Blood Type：A型
Birthday：11月19日 蠍座

空手3段
足技を使うのは、手の形が汚くなるから
王様との大ゲンカは、いまだに一部では伝説になっている
泣かせた男女は数知れず



▲《學園ヘヴン》中嶋除了有"神"的稱號之外，語音版聲優可是BL配音界帝王－森川智之

冤罪

由Will公司專長調教系的原畫家由良所主導的BLG，首開含推理性質的冤獄主題，由良原本的美少女向畫風還刻意修改為尖銳沉暗，排版色調以低彩與磨蝕感表現出革命後近代歐洲時期與監獄背景，末村謙之輔所經手的背景樂的極上素質至今仍鮮少有其他BLG配樂能望其項背，劇情為被陷入獄的少年絲毫不被磨滅心志，由辯護律師與互有關聯的囚犯協助洗脫無妄之罪，並含有大量毫無感情基礎、在精神與肉體上的強迫凌虐內容，其實以當時玩家對鬼畜題材的接受度來說，這部作品在市場上是不易討好也相當冒險的，由於



▲《冤罪》光看主角遍體鱗傷也可以想像劇情會蠻痛的

其他

……以優美大氣畫風，劇情起伏低迴又長到不行，靠……主題賺人熱淚的電子小說《神無ノ鳥》(スタジオみりす)。以咖啡館背景及各式甜點譬喻戀愛的……味，改善視角轉換的流程並在系統上多所用心，角色搭配與攻受更加自由化的多視點AVG第二作《ぼくらの戀愛心理學2~Cafe Lindbergh》(アイン)。充份發揮兼具純愛與鬼畜的有趣創意，娛樂性更是十足，操作系統與設定都令人絕倒，以龐大的勢力與財力玩弄壓榨目標角色的陷害負債SLG《俺の下であがけ》(AliceBlue)。不論是人物設定、場景……都非常出色……表現……故事……語音CG集的《Silver Chaos》(vividColor)

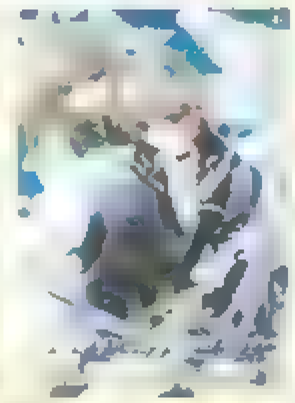


水準不齊 多以Fan Disk填空檔

BLG繼2002年《王子さまLv.1》PS2版之後有極明顯的移植家庭遊戲機的動向，此年《學園ヘヴン-Boys Love Scramble》PS2版首賣時即造成大熱門。

Angel's Feather

男性向遊戲大社Studio e.go![illegible]旗下[illegible]本和移至耆[illegible]奇幻校園RPG，[illegible]的美少女[illegible]個主要男性角色，[illegible]性而[illegible]未見[illegible]RPG[illegible]的女性[illegible]從，特地[illegible]戰鬥性[illegible]挑戰性極[illegible]的[illegible]，[illegible]腦配備[illegible]，[illegible]女性[illegible]系統，以致[illegible]BLG[illegible]前[illegible]成[illegible]。





▲《Angel's Feather》似乎很少有人介意上本處的男性有體型不搭的問題

薔薇の木に薔薇の花咲く

散發[illegible]期[illegible]，[illegible]各個角色之間[illegible]，[illegible]





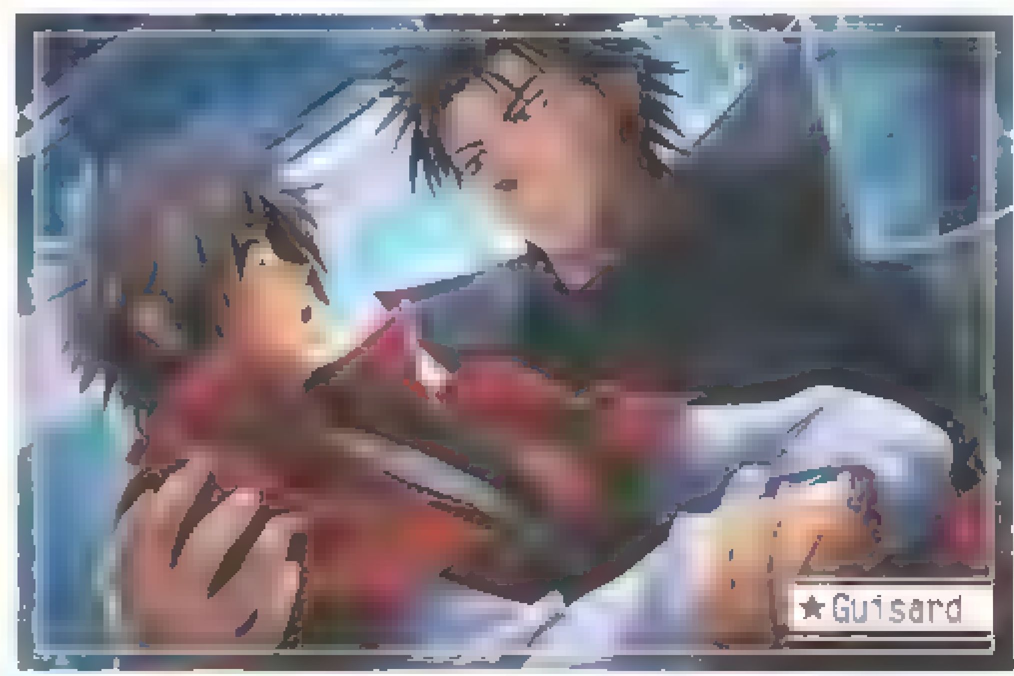
▲《薔薇の木に薔薇の花咲く》

其他

以[illegible]新手法表現出有如特攝影集的極有動感的演出，描寫正義與邪惡兩立、理想與男性情誼的單純熱血戰隊題材《Guisard~僕らは想いを身に纏う》與續作《Guisard Shuffle~僕らは想いを解き放つ》(SandalDash)。世界觀與人物設定的RPG特質頗具可看性，劇作的文筆與用詞[illegible]、[illegible]本是[illegible][illegible]冒險[illegible]《[illegible]傳[illegible]Lucina)



▲《Guisard Shuffle》川合正起(男)是少數能將男性角色[illegible]



★Guisard



★[illegible]



[illegible] 明顯少產 中止開發者多

移植家庭遊戲機的風氣持續中，但有幾間男性向遊戲兄社投入的公司如AliceBlue等意外傳出休業消息

帝國千戰記 ◀發行：郎貓儿

BLG史上首見的戰略SLG+ADV，東方帝國因荒淫無度的君王與腐敗不堪的政局導致內亂不斷，男主角在帶領起義展開號召志士之旅的同時，也因親人被殺害的仇恨而幾近化為鬼魅之心。劇情上概分為純愛與鬼畜兩主線，和《冤罪》同樣是少年在逆境中積極追求自身目標的主題，特色為東方戰亂史詩背景、豐富多樣且個性化的角色設定與刻劃用心的感情發展，也因為顧慮到女性玩家較少接觸戰略遊戲，參考了多款類似遊戲的設定為雛形，特地將戰鬥設計與系統簡化到極低。


★帝國千戰記

其他

延續絶佳好評代表作，直接設為18禁取向的《王子さまLv.2》(AliceBlue)。充斥各種無厘頭狂想，透過競爭與挑戰以獲得校園控制權為目標的輕鬆爆笑劇《學園Prince》(BoysSoftware)。美形著稱的原畫家Carnelian所率領推出橫跨時空的幻想題材，原畫木兎あうる的人物設定很纖細柔和，背景與排版無一處不精緻華美，但也少見有如此高檔售價的電子小說《Fanatica》(CORE)。


◀《學園Prince》第一個由實驗產生的男同志後代是巨大可愛破壞力強的章魚星人

2005年 維持少產 新創公司漸稀

連移植家庭遊戲機的趨勢都稍顯乏力，下半年的遊戲開發動向寂然到令人不安

アニマムンディ 終わりなき闇の舞踏 ◀發行：花梨Entertainment

主要劇情是敘述男主角為了拯救被處以魔女之刑的妹妹而不惜犯逆禁忌，逐步接受惡魔公爵梅菲斯的誘惑並訂下獻出靈魂之契約；以半自創中世紀為背景，呈現出深沉隆重中蘊含細緻華麗的黑暗歌德風格、幻魅的天使惡魔傳說與隱晦的神秘學相關主題、張力極佳的劇情與令人傾倒的強勢聲優陣容所結合成的極高品質，廣納鍊金術、魔鬼崇拜、降靈術、異教戰爭等各樣豐富要素，穿插了收集散佈全体遊戲中各種相關道具之Rune占卜術的樂趣，加入聲樂表現的原創管絃配樂也相當壯麗。


★アニマムンディ

咎狗の血 ◀發行：Nitro+

終於又出現了有男性向遊戲兄社投注心力的BLG，承襲Nitro+旗下遊戲一貫的異色獨特世界觀，近未來科幻題材與帶有冷硬殘破質感的建築背景、號稱True Blood的衝擊性劇情走向加上重節拍的電子合成搖滾風配樂予人深刻印象，強調沉穩犀利的低彩度上色風格與在絕境中的男性之間生死爭鬥的主題，並對角色與武器等等設定多所堅持，堪稱今年的最強之作。


★咎狗の血

其他

兩位軍裝男主角傾力演出色誘戲碼，接受各式愛情陷阱的委託案件的短篇集《絕對服從命令》(郎貓儿)。郎貓儿的BL向姊妹社強打可愛畫風和過敏感情的王子周遊列國進行男色外交ADV《ぷり・プリ~Prince×Prince》(あまなつとう)。原本僅是《Angel's Feather》的Fan Disk取向，構思內容卻愈來愈龐大而乾脆改成續作，雖然繁瑣的戰鬥流程更貼近RPG本質，但光是回歸2.5D地圖設計就令人提不起勁的《Angel's Feather~琥珀の瞳》(BlueImpact)。

男性向遊戲大社分支的重要性



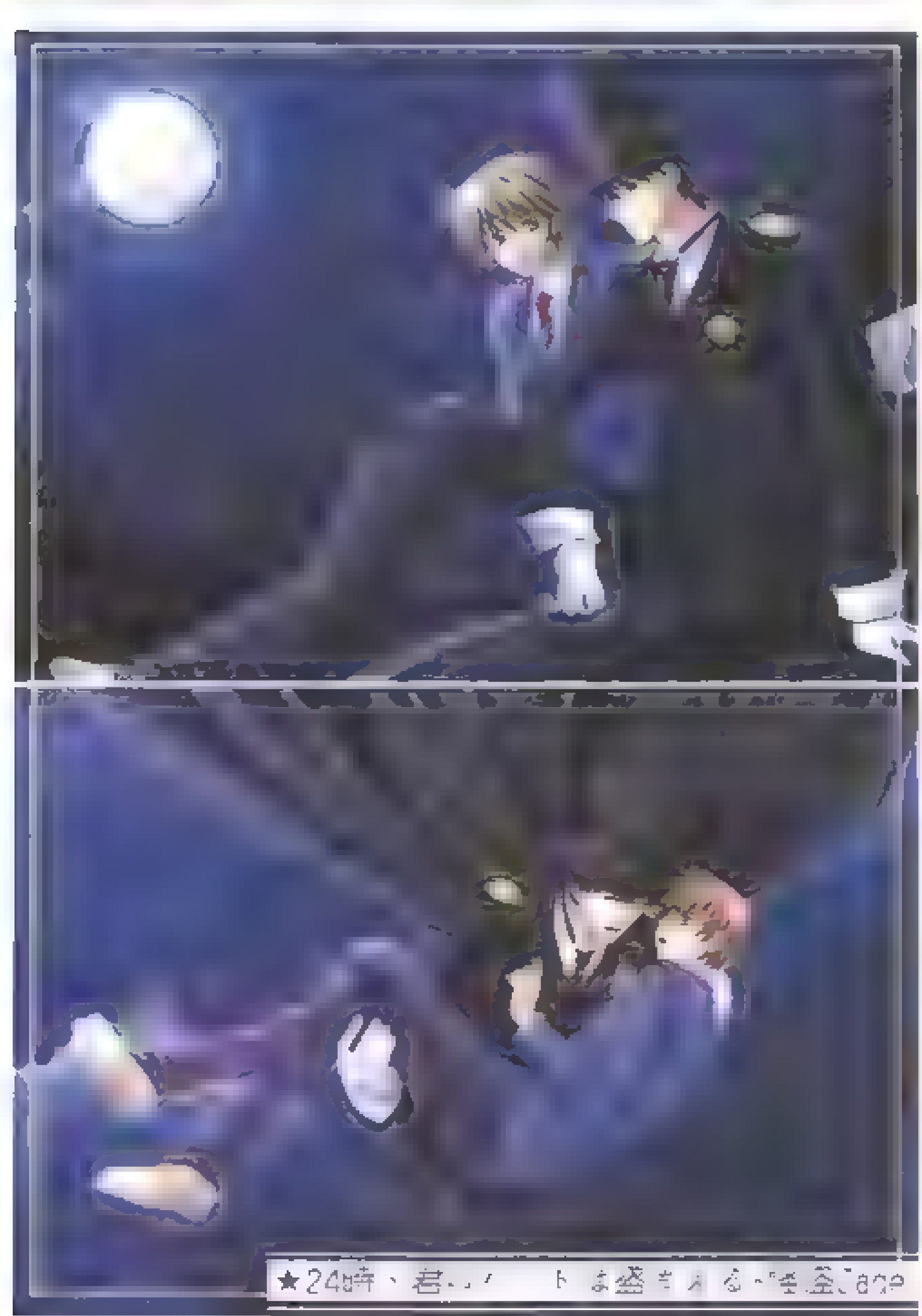
有兄社的加持當然是在製作手筆與宣傳通路方面多所有利，同時也能得到兄社功能齊全的製作系統相關支援，一般來說沿用兄社的開發介面的BLG在系統水準是屬於中下，較佳範例為AliceBlue、アイン、郎猫、BlueImpact等，數年以來確實穩定了模樣，讓女性玩家對所謂的系統與介面可以有更進一步的概念，所以一碰到使用某種多媒體程式製作的遊戲時幾乎都會難以忍受其遲鈍不便，何況它的主要盲點只有能同時相容window和Mac兩種電腦系統而已，說句不客氣的，所有以運作遲緩又大耗費電腦資源的多媒體程式作為介面、而且還沒有搭載完整功能的遊戲都該碟子一邊去不用浪費時間。

遊戲配音的必要：聲優的絕對吸引力

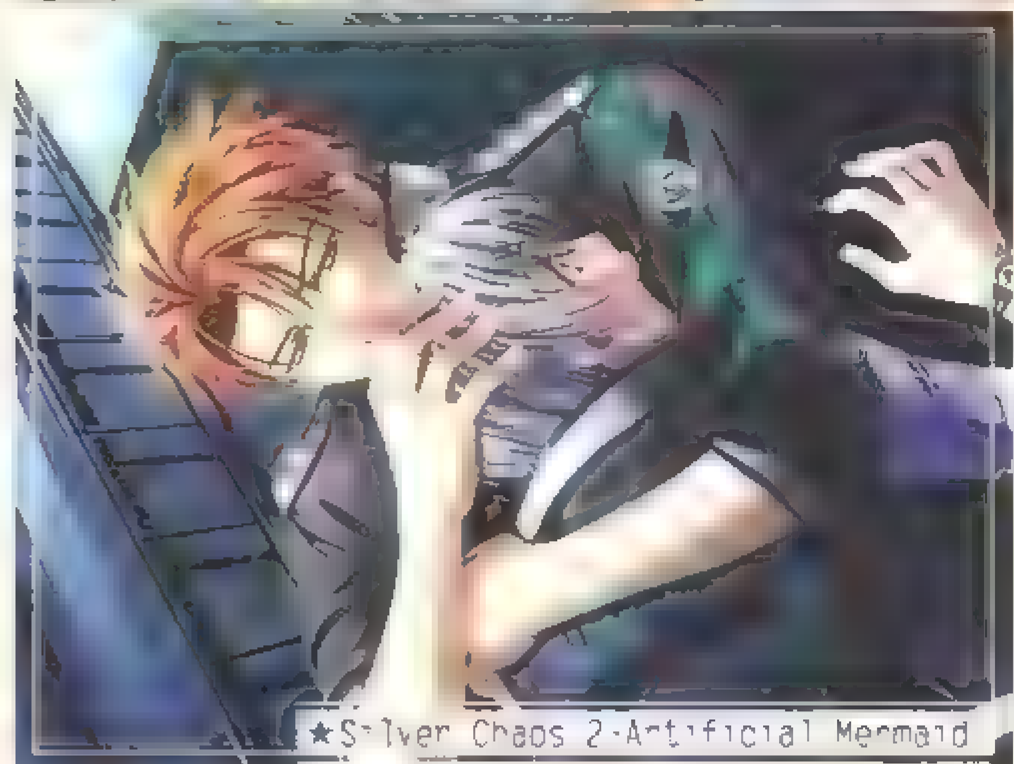
數年來在日本由各式BL漫畫小說所改編廣播劇的發展是相當蓬勃的，加上舉辦各種聲優現場活動的幾近偶像化的商業走向，於是形成一種迷戀各類男性音質的女性向市場，這種偏好也普遍反映在BLG上，對玩家而言，配音本來就是影響到選購遊戲的極重要因素之一，至於聲優迷當然更看重有受歡迎或喜愛的聲優演出才會購買，相對地在題材、畫風與劇情的要求則為次要。從BLG發展早期至今，業界與玩家對於聲優要素多有堅定不移的信仰，也已經養成並坐大玩家認為沒有配音就不算稱為大作的胃口，業界則是徹底將聲優與其相關活動和周邊品的搭配當成品質與銷售保證，但是也有大牌聲優雲集、卻因選角概念偏差與劇作品質拙劣導致整體水準低落的一部份例子。



★絕對服從命令



★24時、君…



★Silver Chaos 2-Artificial Mermaid

平心而論，配音要素的確是有其必要，多數BLG畢竟是以偏重劇情與文筆的AVG類型為主，玩家只將注意力放在文字描寫與文章進行上很容易感覺沉悶，要是再碰上劇情壓抑氣氛的失敗演出手法就只有令人昏昏欲睡了，配音在演出方面具有高度活躍化的部分作用，而且要是沒有有名聲優參與更是絕對是銷售量的致命傷，至於預算不足而起用新人或非有名聲優的情形也是很多的，不過就算這種訓練於無的作法常會造成負面評價，無論如何總是比標注無語音成分的遊戲更顯得有質感。



非專題

漫畫家＆專門原畫 對遊戲畫面構成的影響

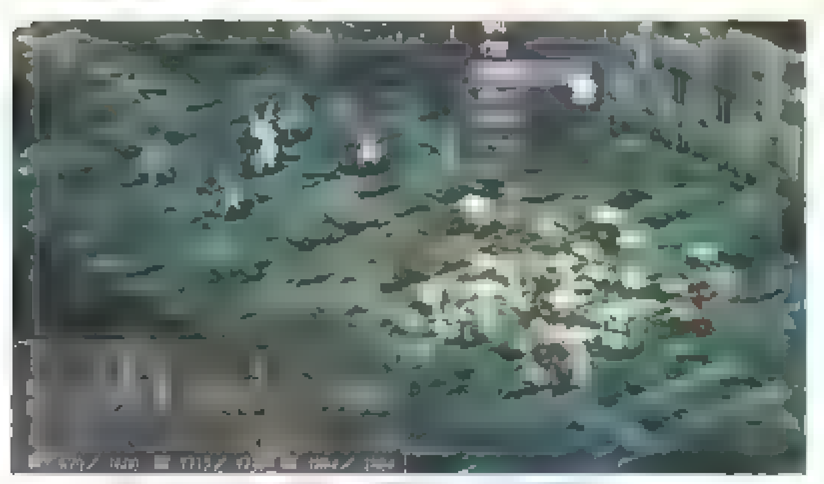
起用BL漫畫家出任遊戲原畫主要是為了吸引較少接觸電腦或遊戲的BL愛好者的注意，在畫風穩定度與人物肢體正確度比起專職原畫還高，但缺點是無法掌握橫長遊戲畫面的表現，因此線稿修飾、角度配置、視點集中和背景襯托等方面都需要加強，搭上漂亮的CG配色還可以再補足一點氣氛。而職業遊戲原畫通常是男性向遊戲出身，有一部份人已經太習慣繪製女角而有嚴重的男角女顏女體化現象，雖然對畫面與整體氣氛掌握極為熟穩，可是不管圖像再如何賞心悅目硬是會有那麼一點違和感，就筆者的觀點來說是極力表現出畫面的美麗情色沒錯，或比例錯誤或骨架不正或傾向女性體態卻是無法忽視的各種敗筆，讓筆者很難理解這些原畫家對於男性肢體的美感與認識到底建立在什麼樣的基礎上…。



◀《それが僕等の戀愛生活》原畫畫風明明超美形，上色卻很糟…

女性喜好BL的心態＆BLG 反而對BL多所扭曲

先說好，女生可不是只會對於理所當然地以女主角位置坐擁眾男俊男的戀愛遊戲感興趣！對BL愛好者而言，如果只要算是以世俗眼光看待男男戀愛更加等同與對BL的各種想像，其實未免流於刻板，不過若是要求對愛情不分性別的理解，遺憾的是大多數者也不一定會認此話，倒不如這麼說吧，除了在視覺上欣賞各種類型的俊男，與其對BL懷有新鮮好奇的窺視心態，更接近是以一種安全距離看待戲劇性與刺激性比一般更為強烈的愛情悲喜劇，只要是有諒解地代入劇中主角的感受與心態，或者也可用抽離式的旁觀角度去了解或評論這些戀愛故事。只是，和一般BL作品會對男同性戀過度理想化的傾向一樣，在遊戲方面也是有相當多不合理的劇情編排與角色設定，不但有極嚴重的男性角色外型女化、體態女化傾向，連個性設定和劇情描述都沒辦法讓人聯想是男性，使筆者不得不懷疑那是試圖降低女性下意識裡對於男男情愛可能會產生抗拒感的作法。BL雖然是建立於BL愛好者對男同性戀有所幻想與美化的不切實際產物，成立要素還是在於兩個的男性角色，將遊戲中的受角描寫得過度柔弱女性化，會連帶誤導玩家產生一些偏差觀念，以為除了長得像女人還要表現出一副女人樣才是受角的主要特色。其實包著BL糖衣、畫風和劇情等要素實則和男女配對差別不大的遊戲還真不少，有時候頗令筆者納悶自己正在玩的到底是不是BLG…。



▲《AF》BLG中罕見一款2D3D結合RPG

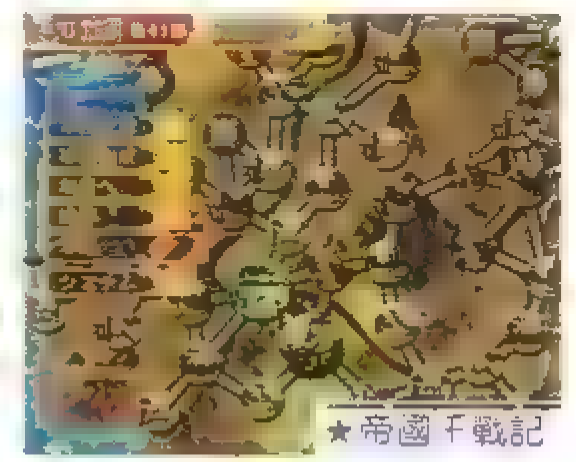


▲《AF-琥珀の瞳》倒退回和王子系列同等級的戰鬥畫面

BLG已被設限於AVG範疇



縱觀BLG歷年來的主題走向，嚴肅和輕鬆主題兩者的比例還算是平均，但是業界和玩家都頗容易迷信要有感人肺腑、沉重悲情的題材才有吸引力，純粹逗趣惡搞或者打發時間以及鬼畜向題材只佔了少數。通常女性玩家會被認定本質上並不玩遊戲，對於表現多結局小說的AVG類型比較會產生親切感，而且也容易因劇本上的逐步細膩描寫而感動。至於女性玩家本身大多認為遊戲是小說＋漫畫＋廣播劇等產品的多媒體總合與延伸，在娛樂性的選擇傾向上，著重程度為劇情>聲優>=原畫，因此目前為止的BLG形態還是多以AVG為主。至於AVG之外的其他類型則有《隱れ月》、《Fragrace Tale》、《Perfect Prince》(ギミックハウス)和《Cherry Blossom》(TAKUYO)算是育成SLG，《帝國千戰記》為稀有的戰略SLG，《Angel's Feather》系列與《王子さまLv.1》系列為RPG，另外還有部份掛上SLG偽名實際則為簡易型的地圖移動ADV。



★帝國千戰記

移植家庭遊戲機 相關

將BLG PC版分成全年齡與18禁追加內容兩種版本的首例為《王子さま_v.1》，考慮點為區隔不同需求、對BL向市場抱持保守與觀望態度，主要目的還是為移植家庭遊戲機鋪路；《Fragrance Tale》則是製作公司的特殊喜好問題，不厭其煩地先移植DC版再到今年的PS2版；而《Angel s Feather》在最初發佈製作消息時就有極明顯的移植用意，之後還有《帝國千戰記》亦比照辦理，其他遊戲則是或多或少以題材和製作完整度評估其移植後的賣點。一開始就以家庭遊戲機為平台的原創BLG，只有一款包含五行屬性要素、串連守護者與被守護者前世今生的羈絆的全年齡向Boy's Game《星のまほろば》(ジョルダン)。在BLG力求拓展全年齡向市場而將舞台伸展至家庭遊戲機時，可想首要條件就是配合其分級制度而刪減PC版的18禁畫面與相關內容，並且盡量編設新劇情作為補強，畫面表現大多會到挑戰尺度邊緣的曖昧感，還必備全程語音，至少也會修改功能、系統、特效等方面或增修部份流程為小遊戲。



◀《好きしょ》歷史久遠也最出名的BLG反而最不像BLG…

★王子さま_v.1



◀微熱王子停刊後轉型為女性向遊戲綜合情報誌Cool-B

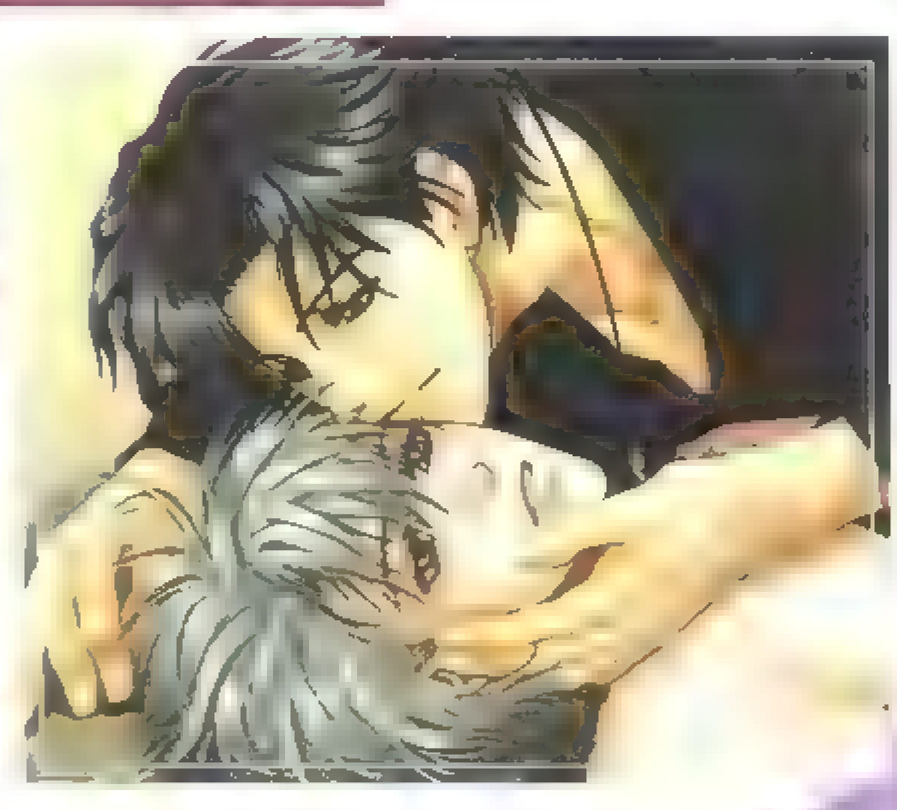
Game [illegible]是▶ [illegible] 的BLG報導雜誌

周邊商品 情報誌相關

遊戲周邊的產生並非是為了宣傳本體與附加收益，比較傾向改編為廣播劇、[illegible]與畫冊，也有若干以遊戲＋桌面集為主的Fan Disk，以及遊戲[illegible]聲優和廠商[illegible]等數類形式，更多的是文具和通訊等等和日常生活相關可有可無的小用品，此外也有改編為OVA作品、電影，上下兩集動畫與已前傳出製作消息的《Angel's Feather》，看來還是只有大社才能做這種手筆。前面述及以BL漫畫家為原畫的優點之一是吸引不熟悉電腦遊戲的BL愛好者，但在BLG的發展早期，大部份製作公司對廣告媒體還有點無所適從，通常集中在公式網站的宣傳，沒有適度地在相關漫畫或雜誌上發佈消息，於是在2002年初有數本BLG專門情報誌如Gameピアス與微熱王子應運而生，可以在遊戲的相關報導、公式訪談、[illegible]與消息情報進行全方位的整合，也將宣傳主力同時指向使用電腦之了解遊戲不算的玩家和較常接觸平面媒體的一般BL愛好者。

對於BLG現狀 主觀想法

BLG市場曾經盛極一時，不過在最近二年來漸趨精簡，既存者大多是有常態性活動、主題上力求變化、系統有一定水準並且有兄社撐腰的製作公司，新進公司已不像早期那麼前仆後繼地出現，有些已打出宣傳的遊戲企劃因為各種因素不是消聲無息就是乾脆停止開發；而且還有種種令人憂心的現象，如題材範圍幾近狹隘、系統設計不進反退、還一味對聲優組合抱有執念、只會開發AVG類型卻又忽略劇作與其文筆的重要性、流於過度偏重情色內容等，在在使得BLG的發展很難突破既有迷思於是停滯不前，不過或許也先不用急著唱衰或下定論，仍可以期許一下BLG在將來能維持某種程度的發展。




KOEI
國士無雙，
君臨天下！


信長之野望®
Online
飛龍之章



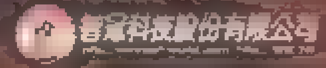


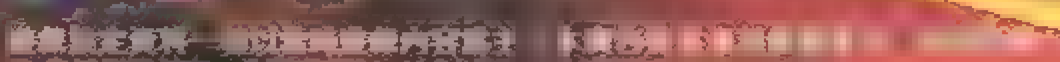
















三國群英傳
www.gameflier.com
ONLINE
決戰赤壁
官方攻略包VOL.3
十二月下旬
戰雲瀰漫全台
敬請期待
全新奇禽異獸座騎、武器防具登場
新增武將傭兵系統捍衛領土
全新敵方勢力入侵中原
四大神獸降臨重現古戰場磅礡氣勢
戰鼓喧天
攻掠赤壁
宇峻奧汀
●特別注意 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考
●敬告 著作權法保護之刊物 圖文未經本公司許可,不得拷貝或轉載 ●通路 全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局、電腦門市及購物網站●智遊網www.free-card.com.tw

可愛的女兒的成長歷程完全再現！

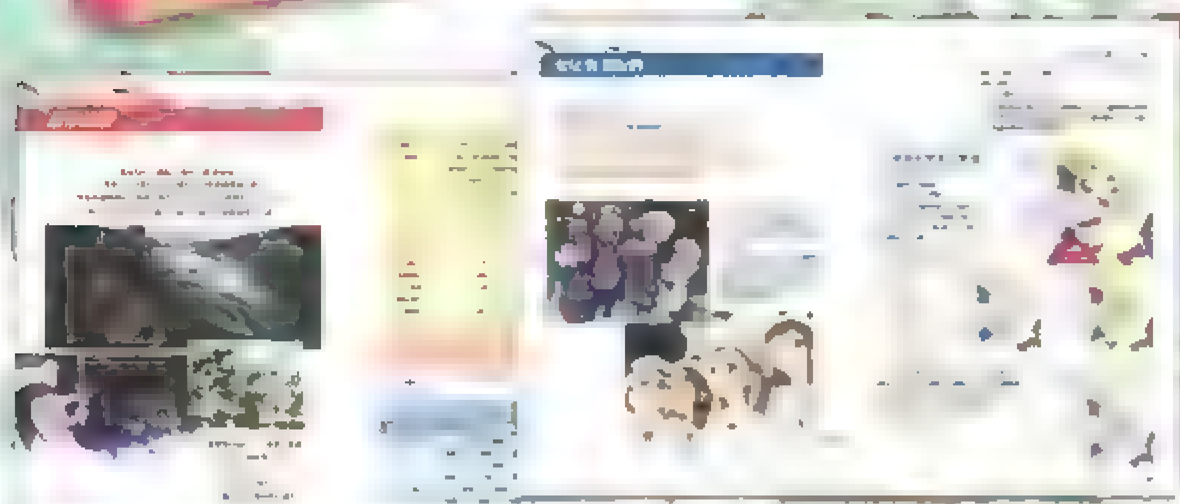




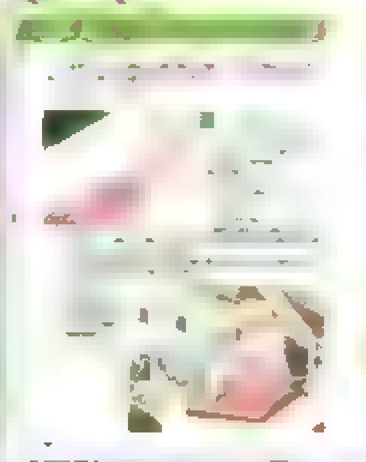
官方攻略畫冊 現在發售

精美96頁全彩印刷，兼具典藏價值與實用性，讓玩家可以更深入遊戲，完全攻略 美少女夢工場4 的世界!!

全書收錄了天廣直人先生為本作所繪之彩畫、全部的事件詳情與畫面並網羅一切攻略數據，還有所有服裝、道具、渡假…等，相當豐富



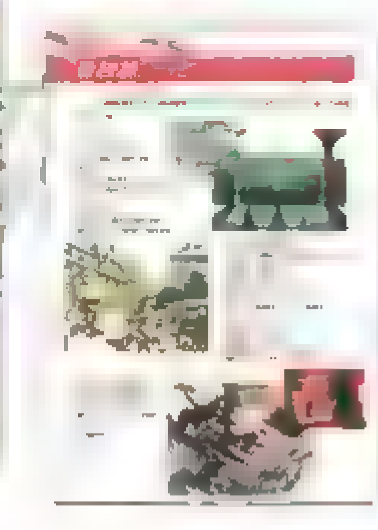










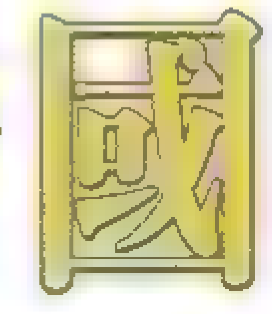






台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw



世紀帝國  III



售價毛狗

Ensemble Studios

Microsoft Game Studios

3D即時策略遊戲

NT$ 1290

http://www.microsoft.com/taiwan/games/ageofempires3/home.htm

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
Intel Pentium 4 1.4GHz以上

256MB以上

3GB以上

64MB以上顯示卡且支援DirectX9

4X以上光碟機

支援Direct Sound之音效卡

附Microsoft Windows XP SP1以上之系統

收藏紀錄

■夢幻逸品



收藏推薦

適合喜愛即時策略以及國家老J一同遊玩的居家好遊戲，精采內容有如看電影般精彩。

由於顯示卡及CPU電腦配備等要求超高，所以呈現出來的視覺效果也是現在遊戲界中翹首。

在音效以及配樂方面仍舊讓人感受到熱血澎湃的遊戲征服感且有中文字幕加中文配音喔

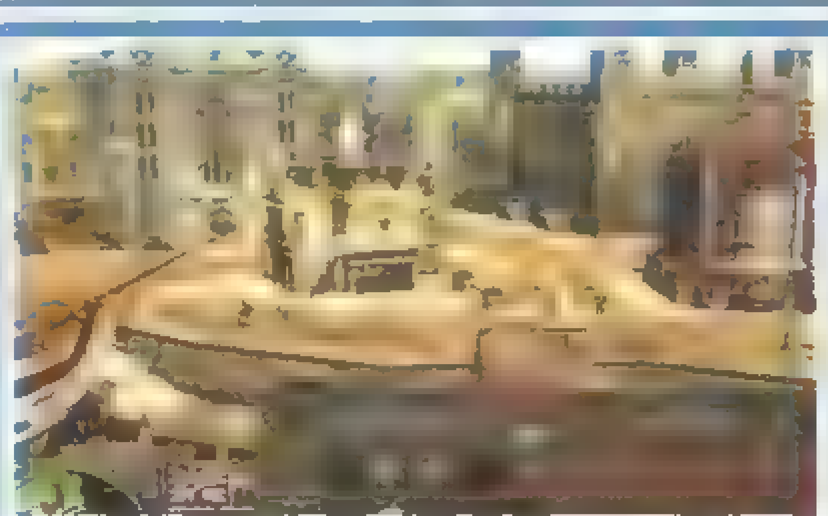
遊戲熱鍵選擇加上遊戲畫面下方快速選項點選小圖的輔助，可說是加快了不少遊戲節奏。

整體來說遊玩樂趣無限、場面浩大精緻，全中文過場故事交代清楚且無詭異的BUG存在

毛狗還記得多年以前瘋狂沉迷在網咖跟著四五好友火拼《征服者入侵》的年代，那時候台灣還靠這款遊戲打敗韓國為國爭光。不過隨著《世紀帝國3》的推出，讓玩家們看到了更為真實的戰爭、更加精緻的戰鬥畫面，最讓人感動的就是增加的家鄉後援功能，更加貼近了真實世界的設定，真要說出這款遊戲的唯一缺點大概就是需求的電腦配備，以及顯示卡方面真的是要超高規格且作業系統要XP才能啟動，這樣也成為了許多的玩家們提升電腦配備以及更換新版作業系統的推力。畢竟老話一句：「這年頭是為了要玩新遊戲才需要更換電腦啊」我想沒有人是為了要打Word才要換電腦吧！這說明了遊戲製作的發行也造就了電腦硬體產業的蓬勃發展是另一種台灣奇蹟，丫～福氣啦！

前進！新大陸

時代演進為這款《世紀帝國3》的主題，在之前《征服者入侵》時還存留在世界各國古老戰鬥的朝代印象現在已經改變了，隨著新時代的進步；發現新大陸的殖民時代來臨了，在這代當中除了歐洲各國瘋狂的向外擴張版圖以及探險外，中立的美洲原住民也崛起變成了一種新興勢力，甚至可以左右玩家們的戰爭，不論是與之貿易或者是研究新技術和僱用其傭兵，都是歐洲各殖民者們的一大助力。而在另一方面；歐洲各國除了能夠在新大陸與美洲原住民簽訂契約互相幫忙貿易外還能獲得從家鄉歐洲來的後方援助，這項特殊的功能新設定；增加了不少遊戲的樂趣或者可以稱為不定時的炸彈，因為除了畫面上看到的資源、部隊、建築物外，源源不絕的家鄉後援如果到達戰場都將會左右戰爭的局面。另一方面，在網路多人對戰，除了可以選擇各種殖民國家外，也保留了中立美洲原住民的資源幫忙，這些跟單機版幾乎一樣，不過在時代的演進方面，玩家們可能就要注意如果想升到帝王時代，就要選擇"爭霸戰模式"，因為生死戰模式只能升到工業時代而已。其實在《世紀帝國3》中的帝王時代設定是一種打破戰場僵局的時代，可以生產帝國火炮，帝國部隊等等極具殺傷力，因此如果現在敵對彼此的國家變成鼎立狀態的話；先投資大筆資源(因為帝王時代需要4000的食物、金錢去進化；所需的資源是大幅拉升的消耗)的國家就能打破僵局；席捲敵對國家進而達成勝利



▲家鄉城市圖，會因為玩家們經驗值的提升而變得更加繁榮



▲在家鄉城市圖中可以點選個別建築物來拉近鏡頭觀看喔。



▲遊戲中也有中立寶物可以拾取。

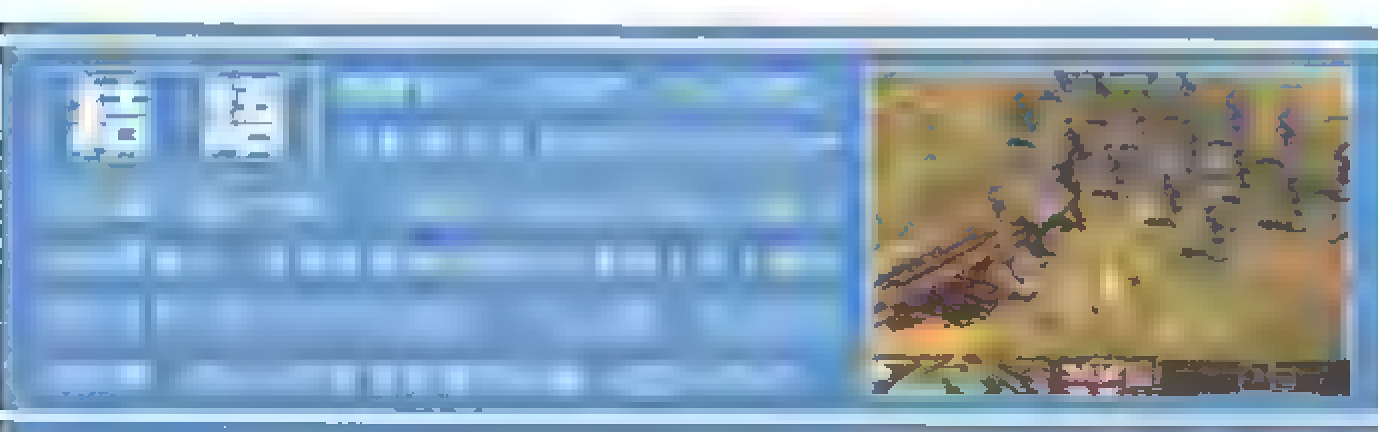
畫面優配音讚

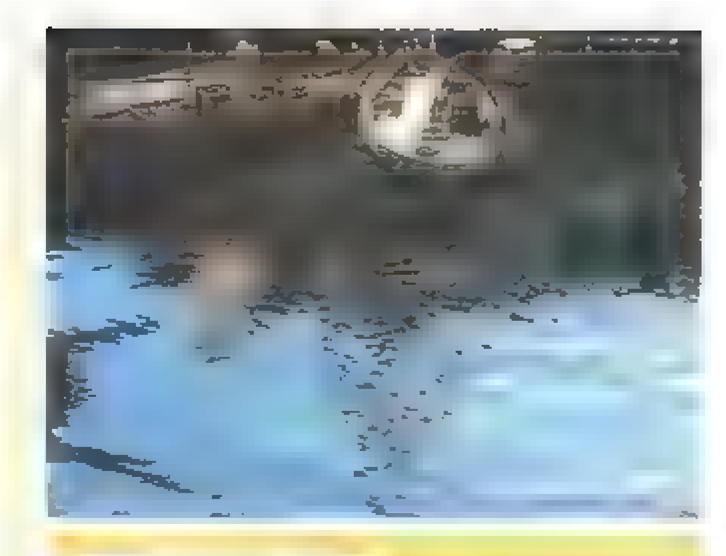
高規格的顯示卡搭配上高效率的CPU電腦規格(毛示：6600GT搭配P4-640 3.2G CPU和1G DDR2 ram保證遊戲不LAG)；變成了這次遊戲的絕對要求；而且還必須是作業系統XP的玩家才能進行遊戲(當然也有玩家成功的利用win2000進行遊戲，不過聽說在串場動畫或者是音效配音方面有時候也會發生問題，畢竟2000作業系統是以網路伺服器為主介面去設計的；在遊戲相容性上本來就會比XP來的差一些)，但是也因為如此，遊戲畫面真是讓人讚嘆感動不已，以水來說～不論是沼澤水或是海水，都能看到如現實世界般的水紋波動光影，連船艦經過或是戰爭砲彈所激起的浪峰都是那麼的令人沉醉，更不用說看到海水拍打岸邊那種真實感了，當然金礦銀礦所閃耀的光芒也是那麼的寫實；因此絕對值回票價的遊戲畫面也不枉玩家們辛苦投下大筆資金來去升級電腦了。而在配樂方面依舊保持的《世紀帝國》的熱血激昂旋律，每場戰役都有相對應的歌曲演奏，並且隨著危機或者是平靜而會改變旋律來刺激玩家們的感官，音效方面，NPC的吶喊聲、轟隆隆的大炮聲、野獸群的咆嘯聲或者是故事串場的介紹，由於繁體中文化，連串場字幕中文外還配有中文語音呢，可見微軟中文化的用心，都能感受到中文化的親切感，並且搭配時宜；絕對適合大力稱讚。

世紀遊玩趣談

首先毛狗會推薦新手先進行初級遊戲認識以及牛刀小試來瞭解《世紀帝國3》新加入的一些家鄉功能，當然因為有中文翻譯所以沒有語言上的障礙，而在新手訓練課程結束之後就是進入故事的戰役章節進行單人版的故事內容。故事共分為三幕，每一幕都是新的故事章節年代也越來越進步，但是講的都是摩根・布雷克(Morgan Black)以及他的後代家族的故事，而且故事與故事章節間都有解釋清楚的過場動畫，所以玩家們不用擔心內容接不上來。而遊戲各關卡後毛狗發現以往最常出現的殲滅戰反而在這代出現機率不高，絕大多數的時候都是以達成任務為首要目標，當然如果玩家們夠兵強馬壯的話也大可以進行殲滅的方式，不過由於對手太過於強大，玩家們光守護自己的家園有時候就已經很艱辛了。而在主要任務目的下面還有額外任務目的，在遊戲中玩家們所做的每件事情、所殺的每位敵人都能獲得經驗值來提升家鄉的等級，而這些任務目的也能讓玩家們賺取更多的額外經驗值，當然額外任務都會在玩家們探索地圖的時候觸發到，而且在玩家們探索地圖的時候也會出現一些寶藏，大多數的寶藏皆有寶藏守護者守衛所以必須派部隊殺死守護者才能拿取，大多數寶藏英雄或拓荒者皆可拿取；但有些只對英雄有用的寶物則是必須靠英雄才能拾取喔。

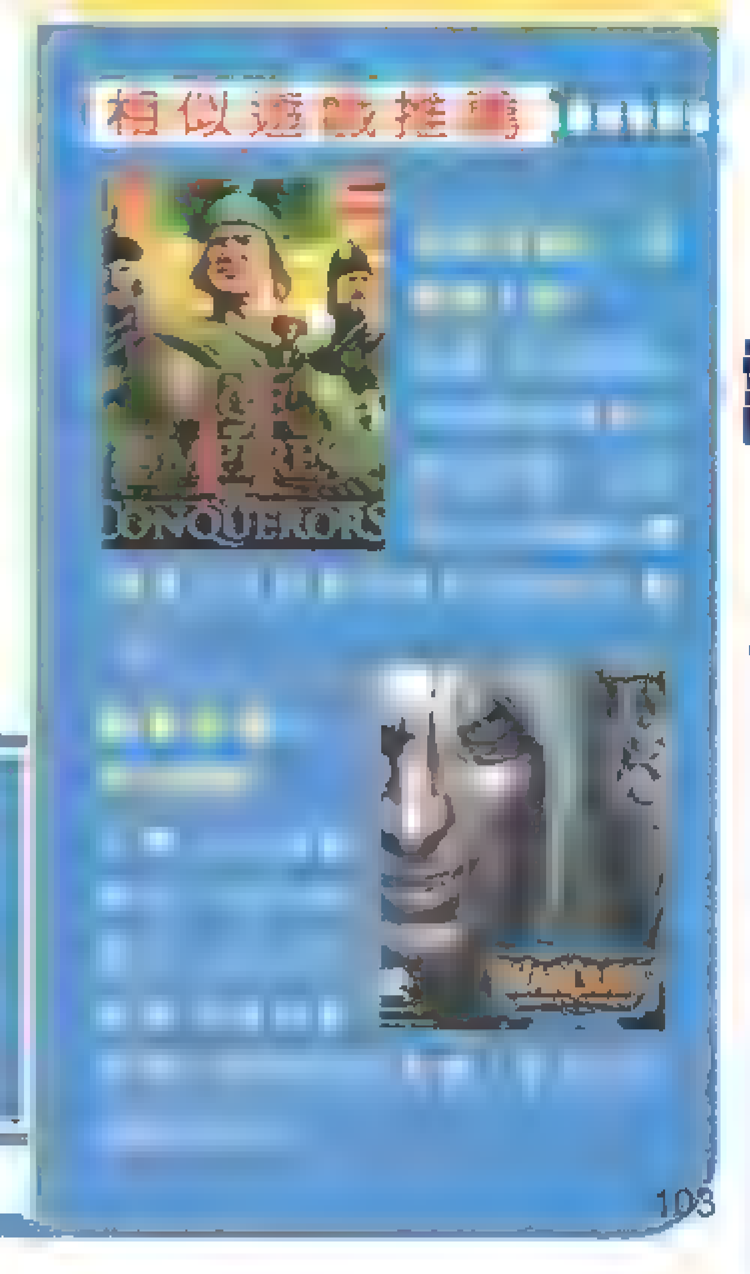
而單人關卡的樂趣就在於達成遊戲的要求，玩家們有更多種的方式可以達成目標。例如：在時間限制內賺取1萬經驗值讓女爵認同，玩家就可以解救原住民，或是建設或是擊潰敵人來達成，甚至在某個關卡，咱們主角的孫女還要帶領著部下穿過安地斯山脈酷寒的天氣，一邊又要提防敵軍追趕上來，老實說超刺激。當然還有的時候，主角的兒子與易洛魁族好友為了營救好友的妹妹，就必須騷擾英國部隊的南邊，吸引英軍的注意力而不讓他們北上攻打易洛魁族，多種的遊戲內容以及任務目標就是《世紀帝國3》迷人之處。而在網路連線對戰方面，多了天梯的排名，玩家們在網路上勝戰越多排名越高，當然遊戲限制的條件也跟著變多了，不過只要中規中矩的與網友對戰保證都能得到經驗值升級家園以及獲得天梯排名的上昇的。而多人連線平台除了對戰外還能在平時進行聊天、自組公會幫派等等功能唷。





上手指南

1. 遊戲中大多數的資源可以來自於中立地區，玩家們可以一邊派英雄搶奪中立區寶藏一方面發展內政
2. 英雄絕技——擊必殺，非常好用，可以用來秒殺寶藏守護者也能在戰爭中發揮驚人效果唷。
3. 記得一開始遊戲前要先到遊戲選項內勾選陣型選擇、解釋說明、視角調整等選項才能啟動這些好用的功用喔！
4. 遊戲中木材來源比較缺少，記得多派拓荒者去伐木順便發展加快伐木速度的技術，至於食物、銀礦來源則可以從建築物無限獲取
5. 家鄉後援在遊戲中非常重要，善用後援就能輕鬆獲得遊戲的勝利唷，當然用議會封鎖住對方的家鄉後援也是一項妙招



評遊戲 世紀帝國III





吉他手

光譜資訊

光譜資訊

策略角色扮演

NT$ 690

http://www.ltime.com.tw

SYSTEM REQUIREMENTS

P II 800MHz或更高

256 MB

2GB

32 MB DirectX 9.0c 相容之顯示卡

8倍數以上光碟機

支援DirectX Sound的音效卡

Windows 98/ME/2000/XP

收藏指數

夢幻逸品

■佳選良品

解悶小品



收藏推薦

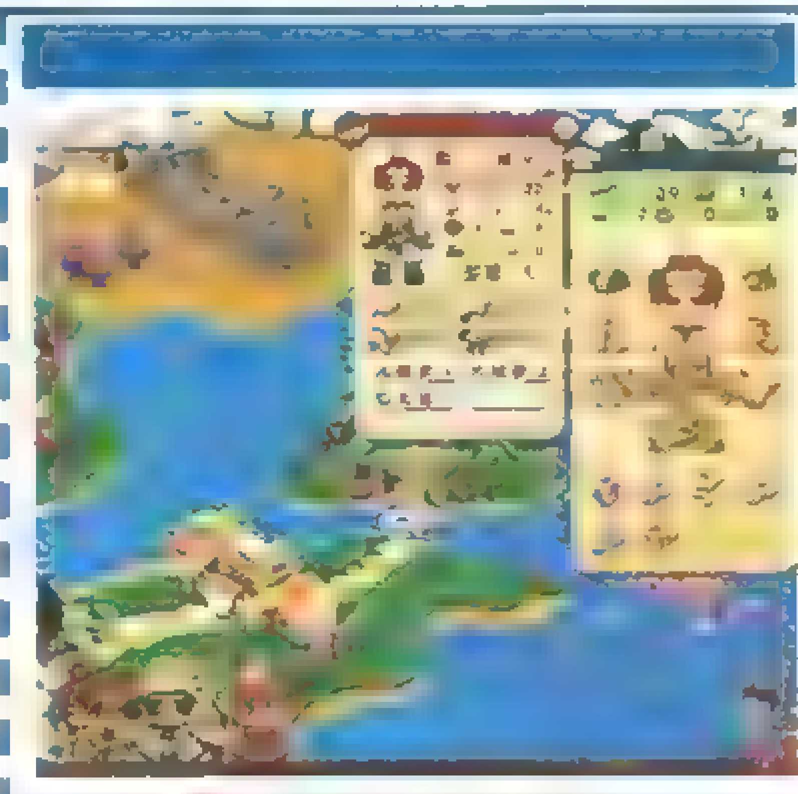
是一款適合用來休閒、解悶、欣賞製作小組精心繪製的可愛圖像的遊戲。

遊戲的畫面，就如同本遊戲所主打的"可愛風格"一樣，不論是人物還是背景畫面，都帶有可愛的味道。	隨著場景的變換，會有不同的背景音樂出現，而且人物都有其各自的打招呼的音效。	一開始有點不易上手，但熟悉了之後，便會覺得相當容易去進行遊戲。	改編自真正的三國故事。遊戲的內容可說是蠻無厘頭的，把一些著名的三國故事，改編成幽默的內容，看得出製作小組的努力。

《三國立志傳III》自從暑假時，發佈要上市的消息一傳開來，許多玩家便摩拳擦掌，等待這天的來臨，總算是在10月份，與大家見面。這款《三國立志傳》與其他兩款遊戲——《三國群英傳》、《富甲天下》，可說是國產「三國」遊戲的三大巨頭。《群英傳》是國產三國的長青樹，《立志傳》、《富甲天下》則為後起之秀，三款遊戲都具有其獨特的內容及特色，深深地吸引著玩家，而這也就是他們能成為國產遊戲界裡，「三國」遊戲的三巨頭了。

可愛、逗趣、無厘頭

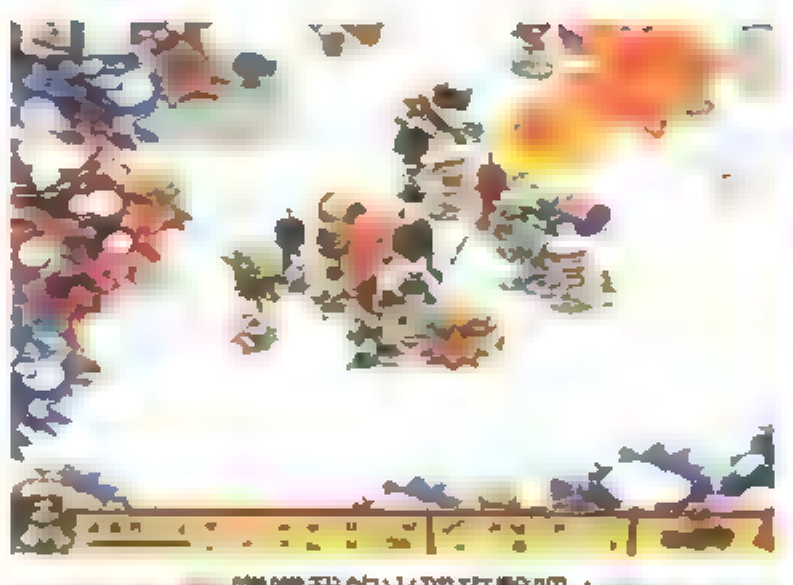
這款《三國立志傳III》仍然承襲了上一代的可愛、逗趣路線，不過筆者認為《三國立志傳III》的人物可愛度比上一代還來得可愛些，而且在三代裡的人物除了可愛之外，他們的表情還會隨著對話內容，而會有所變化，呈現出喜怒哀樂的可愛表情。遊戲中的人物對話內容，相當符合其「逗趣」的風格，對話的內容非常地無厘頭，當然也包含了會讓人感受到笑意的字句在裡頭。遊戲中，還有另一項搞怪成分，就是在其「武器」、「防具」部份。在武器店裡，你可以看到很多有名的寶刀、寶劍，也可以看到很無厘頭的東西，種田用的丁耙、包粽子的粽葉、溜冰鞋等等各式各樣古怪的東西，來到這遊戲裡頭，全都搖身一變，成為武器防具，令人意想不到。不過，就是因為有這些搞怪的元素加入，使得整個遊戲的可愛、逗趣度大幅度地提升。這次的《三國立志傳III》，與兩年前的《三國立志傳II》比較起來，不論是內容，還是玩法，都有相當大的改變，而其不變的是——人物的「養成」。在三代裡，人物的養成仍是此代的重點，人物養成方向，決定人物往後的發展，如：使用法術的專家、擅長兵器的佼佼者…等。遊戲把大家所熟知的三國故事，給重新改編過，用搞笑的內容，來取代真正三國故事的情節、經過，如著名的「黃巾之亂」在遊戲裡卻是因劉備欠張角「五兩」黃金而起…。


人物的基本屬性介面圖



到底能賺多少錢呢？

不同以往的三國立志傳III



瞧瞧我的火球攻擊吧！

前面我們已經說了很多可愛的東西，現在我們來說些現實的東西。在前面我們已經提到過，這次的三代相較於二代而言，有相當大地變革，這樣的變革，也許會讓那些《三國立志傳I、II》的老玩家們有新的感受，新的驚奇。吉他手茲將三代的變革提出如下：1.遊戲內容 二代是以接近史實的故事內容，來作為主線，而三代則是以新亂的情節，帶上一點史實內容，來進行遊戲；2.遊戲玩法：二代中，玩家除了要選擇魏、蜀、吳三個陣容的其中之一來當作主角外，還必須要經營城池，但在三代中，劉備為這次遊戲的最佳男主角，帶領著大家完成一統天下的志願。對於「經營城池」方面，在這次的遊戲裡也已不復見。這些的改變，吉他手個人相信，對於那些老玩家們而言，或多或少會無法適應，一時之間，會反應不過來。既然《三國立志傳III》算是一套半自創的遊戲，那筆者是認為有個地方可以改進。當人物升級時，會有點數可以分配，讓人物的屬性可以提高。不過，每個人物對於同一屬性的提高程度，卻不盡相同。就以「靈感」屬性而言，人物A可以提高15，而人物B只有8而已。如此像孔明這類型的文官人物，就很難養成文武皆強的狀況，感覺起來缺少了點自由度，有點可惜。

搭配可愛主題的畫面

就如同前面所提到，遊戲是走可愛風格的，因此，在遊戲的畫面裡，處處都是帶有可愛的味道。遊戲中，除了人物以外，其餘的部分都是使用2D的手法來繪製。而在戰場上時，法術的視覺效果，雖然不像《三國群英傳》那樣地華麗，但卻也做得不差，能夠跟遊戲的風格搭配起來，不會有矛盾、不協調的感覺出現。遊戲裡的畫面，也會隨著四季時序的變化，而會有相對應的景物，如 秋季一楓葉，冬季一雪花。在《三國立志傳III》裡頭，各個人物都具有其自己的「打招呼音效」。何謂「打招呼音效」？就是當玩家們點選到某個人物時，此人物會以「嘿」、「嘻」、…等方式，來跟你Say hello！隨著遊戲的進行，場景的變換，背景音樂也會隨著不同的場景，而有不同的背景音樂。不過，有一點讓吉他手覺得相當不解的地方，那就是它的開頭動畫。不知道是吉他手的電腦或是螢幕問題，還是光譜製作小組的「精心設計」，整個開頭動畫跟遊戲中的畫面比較起來，有一點模糊的感覺(這感覺吉他手不是很容易描述，各位玩家看過就知道)，不知道製作小組是否有其特殊含意。

精美的遊戲說明手冊



今天就讓我劉備來指點你們武功

《三國立志傳III》是吉他手玩過的許多遊戲裡頭，說明手冊印製的相當精美的一款遊戲，可見製作小組對於說明手冊的認真度及用心度，而且這本說明手冊的資訊相當充足，感覺起來就有點像是小攻略本一樣，裡頭會有一些些的遊戲小提示，幫助玩家能順利的進行遊戲。這次的三代有做了許多重大的改變，而這些改變是否會對那些已經玩慣《三國立志傳I、II》的玩家們，造成衝擊，或者是把「三國立志傳系列」帶向另一個高峰呢？最後在這裡要提醒一下《三國立志傳III》的玩家們，要玩之前，記得上網下載更新程式唷！

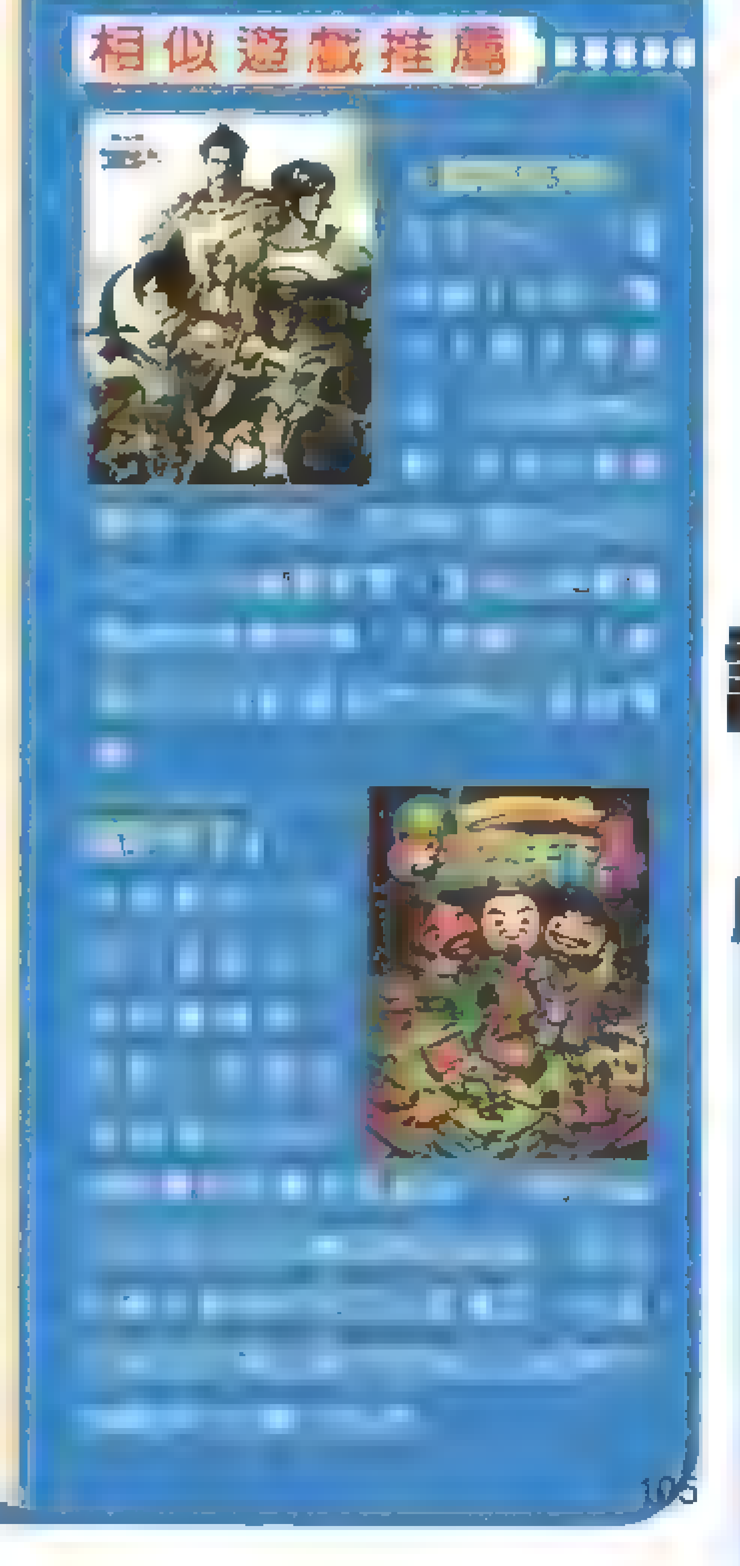


來到戰場上小試身手一下

上手指南

1. 玩家們可以參考上一期雜誌所附的攻略。
2. 在遊戲中，武器店、藥店及書店不是各個城池裡面都有，每座城池裡只有這三種店鋪的其中之一而已，因此怕跑來跑去，嫌麻煩的話，盡量一次補給完成，省時又省力。
3. 遊戲裡，打工所賺到的錢，基本上都有1500元以上，所以應該是不會有不夠錢可花用的情況發生。如果真的不夠錢的話，只要多打幾次工，應該就很足夠。

相似遊戲推薦



星際大戰 戰場前線 II



Jabaco

LucasArts

美商藝電

第一人稱射擊

NT$ 1290

http www.ea.com.tw

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
Pentium 4 1.5 GHz以上

256 MB以上

3.77GB以上剩餘空間

DirectX 9.0c 相容顯示卡

DVD光碟機

DirectX 9.0c 相容音效卡

收藏類型

■夢幻逸品
值得收藏
解悶小品



收藏推薦

整體來說是款評價非常高的極品，對於星戰迷而言應該是必買的滿分經典，但和前作太過類似，進步空間太小。

比起前作畫面細節更詳細，也更為流暢穩定，貼圖的紋理更為銳利。	星際大戰音樂讓人百聽不厭，但和前作相差無幾，還是維持高水準。	操作簡單易上手，但宇宙戰模式，操控的準確度未達水準，是其遺憾。	單機模式加入許多劇情分支，內容橫跨星戰1-6部曲，十分豐富。

《Star Wars Battlefront》自去年發行以來，在玩家和星際大戰迷中間引起了很大的轟動，可說是星際大戰的相關遊戲中最賣座的一款，所以短短一年之後又馬上推出了續作。儘管很多人們是看著"星際大戰"電影長大的，甚至玩過不少相關的遊戲，但是《Star Wars Battlefront》又給他們一個機會在遊戲中體驗不同的星際大戰－用一個平凡士兵的角度來看整個戰場，這個新的點子可以說是獲得非常大的成功

更加豐富的內容

這款系列遊戲的最大特色就是可以讓玩家參與星戰故事中種種的戰役，重要的是！是以"士兵"的身份參與！而非以絕地武士進行遊戲，雖然這代玩家也可以在附屬模式中選擇絕地武士，但是以戰場小卒身分參戰，還是遊戲的主軸，筆者覺得這一點做得不錯，用絕地武士參與戰役反而感覺不出那種戰場上的壓迫感，畢竟你只是一名小兵，不像絕地武士一樣擁有原力和光劍，同時也有可能被敵方的絕地武士秒殺，你必須時常找掩護、閃避，並且適當的幫助夥伴，在夾縫中求生存。本作主要採用了六部《Star Wars》電影中的情節。《Star Wars Battlefront II》的場景讓人感覺比一代更加廣闊。一代的每一座星球上都有數張地圖遍佈於星球，而二代中這一點有所改變，在12個星球中，每個星球上只有一張地圖。二代中我們可以看到第三部曲的電影場景，比如：佈滿隕坑的Utapau星球(Grievous將軍的藏身處)和佈滿火山熔岩的Mustafar星球等等…對於喜歡星戰的玩家來說應該會感動的流淚吧！



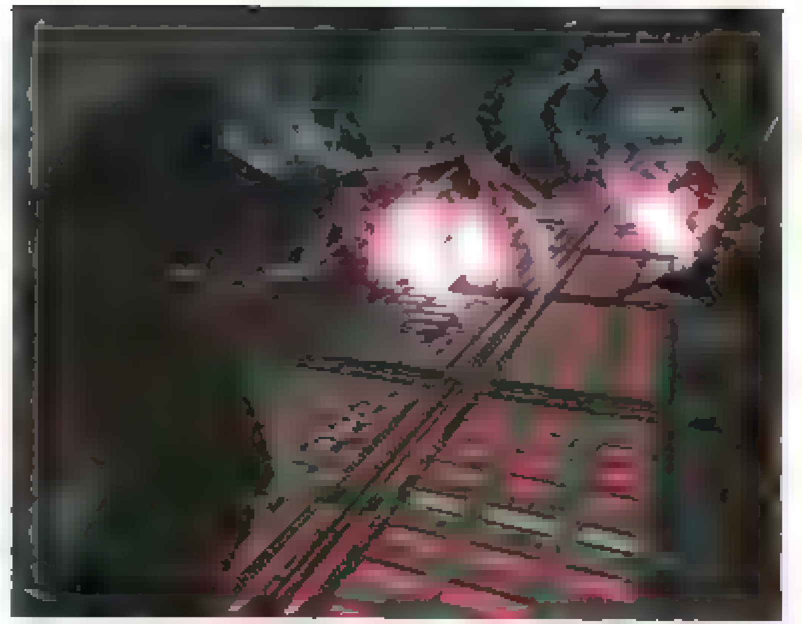
這次絕地武士間可以決鬥了



畫面變的更加的細緻。

革新與進步

兩種單機模式



在狹窄的通道內和敵人死戰。

遊戲單機有兩種模式可以選擇，其中之一是"共和國的崛起"，玩家將扮演"501號"，一個複製人士兵，隨著故事慢慢成長，成為僅次於天行者安納金(黑武士)的帝國精英stormtrooper。隨著一系列任務，從克隆戰爭時期到反抗時期，而你也將從一個"好人"轉變成為"壞蛋"。同時遊戲中設定許多分支，會影響劇情和結局，大大增加耐玩性。另一個戰役名叫"銀河征服"，這是承續上一代而來的，將回合制與征服模式互相結合起來，艦隊在各個星球間來回移動時使用的是回合制，而當進入戰爭的時候則採用的還是普通的征服模式。屬於你的星球將為你帶來各種產品或戰鬥獎勵，而你最終的目標就是佔領銀河系中所有的星球。在這個模式中有四種勢力可供你選擇，但是如同前作四大勢力之間都沒太大的區別，這點算是沒有改進的地方。



這種防護罩的機器人讓很多人傷透腦筋。

令人感動的音樂

本作的音樂可以聽出大量借用了電影配樂，當聽了以後才會覺得，這才是真正的星戰呀！而真實的音效夾雜著AT-AT巨大的腳步聲和各種慘叫聲，如果擁有一塊Creative Augidy 2或Creative Augidy 2 ZS的玩家玩起本作絕對只有"爽"可以形容，因為此遊戲支援5.1和7.1聲道輸出，想想有個21"顯示器和7.1聲道的玩家簡直就是影音享受了。當然此系列的傳統，就是畫面華麗了且細緻，而且雖然建勝一代，繼續維持高水準的畫面品質，相信絕對能夠得起玩家的考驗。

刺激的連線對戰

任何的FPS最吸引人的地方還是在多人遊戲方面，PS2版、Xbox版及PC版分別支援24人、32人及64人對戰。雖然PC版支援最多64人遊戲，但由於地圖大部分都不大，所以很少能見到真正的64人對戰的情形。雖然可以設定和電腦對戰或是合作戰，可是AI還是很差勁。你經常能看到很多部隊會卡在牆邊或是走廊上，電腦AI控制的隊友的行動往往都是幫了倒忙。



各種在電影中登場外星異形也會出現。



嘿嘿，讓你看看黑暗的力量。



結語

上手指南

1. 敵人母艦一開始都有防護罩保護，攻擊沒有辦法傷到母艦本體，因此一開始可以先從敵人的auto turrets及heavy turrets破壞起。
2. 控制戰機可使用三個內建的熱鍵
   1. Alt：會做出TRICK滾轉動作，閃躲飛彈時使用
   2. C：會做出180度滾轉，在轟炸目標或追丟點中方向敵機非常好用
   3. shift：後燃器瞬間加速，逃命時很方便

相似遊戲推薦



雷神之鎚4



Bishop

Raven/Id Software

松崗

第一人稱射擊

NT$ 1480

http://www.quake4game.com

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU:
P4 1.8 GHz 或AMD Athlon同等級的CPU

256 MB RAM

5GB以上未壓縮硬碟空間

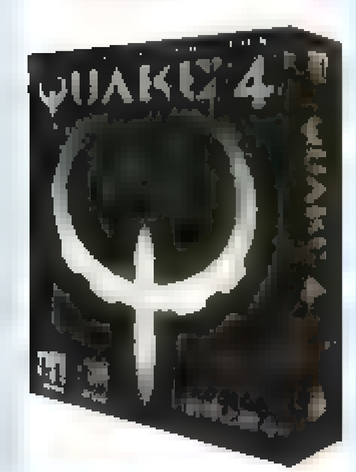
支援DirectX 9 的 64 MBAGP顯示卡

4倍速 CD-ROM 光碟機

DirectX 9.0c相容音效卡

收藏類型

■夢幻逸品
佳選良品
新鮮小品



收藏推薦

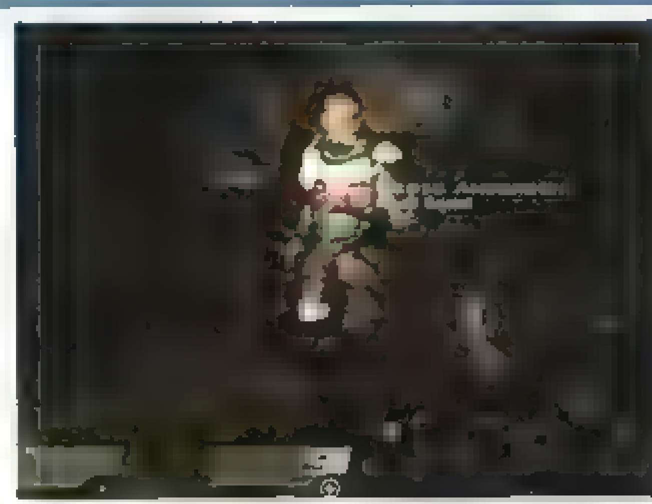
延續著之前成功模式只在畫面上進行加強，雖然給予玩家的感覺並不差，但是總是會覺得少了一點期待。

畫面流暢華麗，主體引擎還是採用三代所製作出來，搭配系列作一貫的血腥與暴力風格讓整體更顯張力。	在音效上頭並沒有較為特殊之處，但是搭配上寫實華麗的畫面在氣氛營造上顯得恰到好處	沒有太多的特殊動作與操作方式，沿用既有的操作方式，讓玩家不需要花費時間進行新的學習。	加入了單人故事劇情，讓遊戲整體多了不少故事性，但是在多人對戰上則感覺不到任何新意

自從《雷神之鎚》發售至今已經過10幾年，這款第一人稱射擊遊戲一直受到許多玩家的支持與喜愛，甚至也曾舉辦過世界級的大賽，讓這個系列一度成為世界上最受歡迎的第一人稱射擊遊戲；如果要說第一人稱射擊遊戲是因為Id Software的存在而出現那也不為過，但是身為開山始祖的Id Software在眾多傑出新進後輩出現後並沒有選擇在遊戲內容上頭互別苗頭，而是轉而在引擎表現以及畫面上頭不斷的加強並以此為其專精，因此在經歷如此長的一段時間的演進後《雷神之鎚4》還是保留著最原始的面貌，並成為第一人稱射擊遊戲的標準典範

多了點故事性的Quake

在《雷神之鎚4》裡頭加入了單人故事模式，為遊戲裡頭的故事性做了合理的描述，也讓遊戲不再是單純的殺戮與競技，這樣的轉變也許已經變成了一種必然的模式，在許多受歡迎的第一人稱射擊遊戲裡故事性已經變成了一種不可或缺的元素也是讓遊戲能夠再更上一層樓的方法，因此在這次也加入了故事模式有別於三代裡的PK戰與一二代裡頭單純的殺戮，在故事裡頭可以看到許多個性鮮明的角色結合豐富的故事，剛開始的橋段會有隊友跟著一起行動，以及一些任務目標需要去達成，這讓遊戲部分變得更有趣不再只是按住滑鼠瞄準敵人不斷射擊，之後隨著劇情主角還會被改造變成超人，並且成為打倒敵人的關鍵，雖然劇情上也充滿著濃厚的個人英雄主義，但是主角並不是只有一個人，在許多時刻都有朋友協助他一起完成任務，讓整體故事柔和了不少。



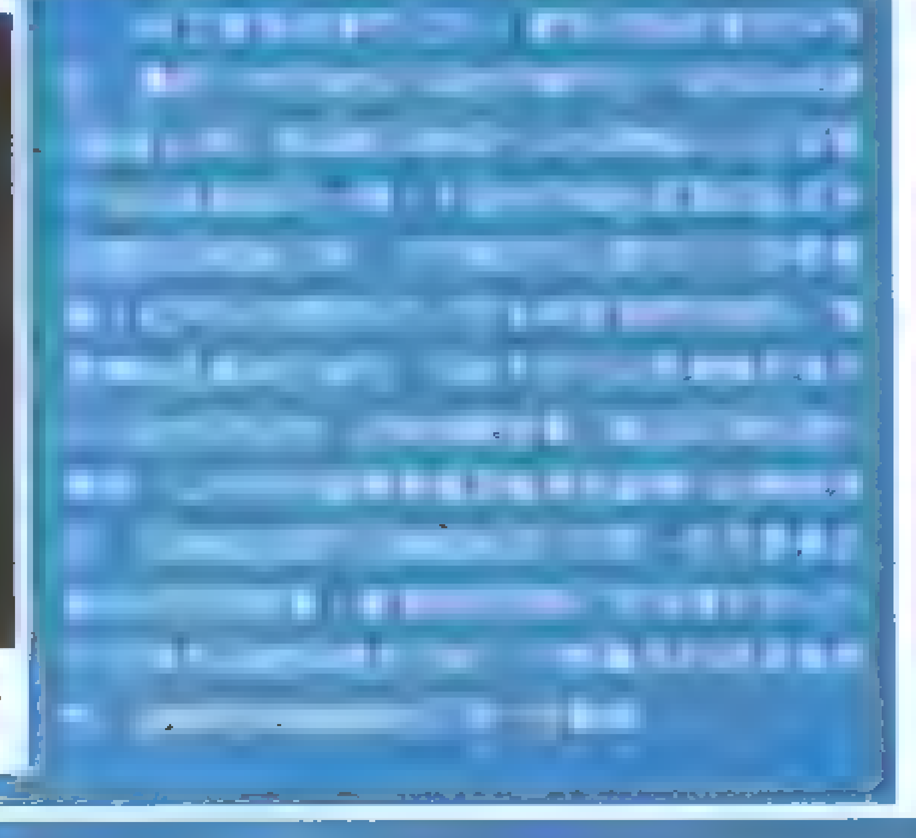
▲只要對著功能性NPC按下攻擊鈕，NPC就會執行應有功能。



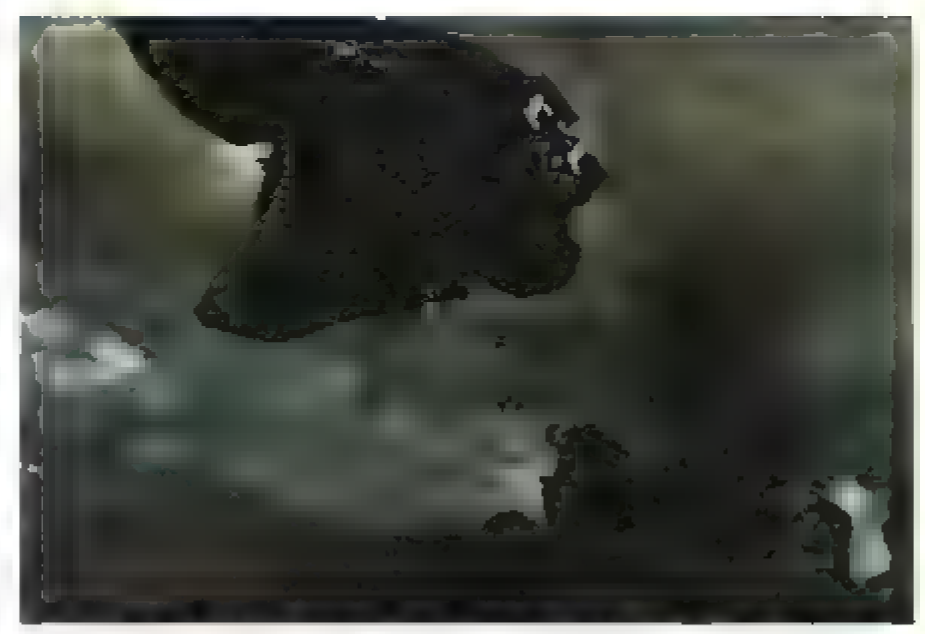
▲在這次玩家身邊多了許多伙伴一同奮戰，不再是玩家一個人的戰爭。



▲怪物死亡後會自己進行分解消失，就某方面而言還蠻環保的。



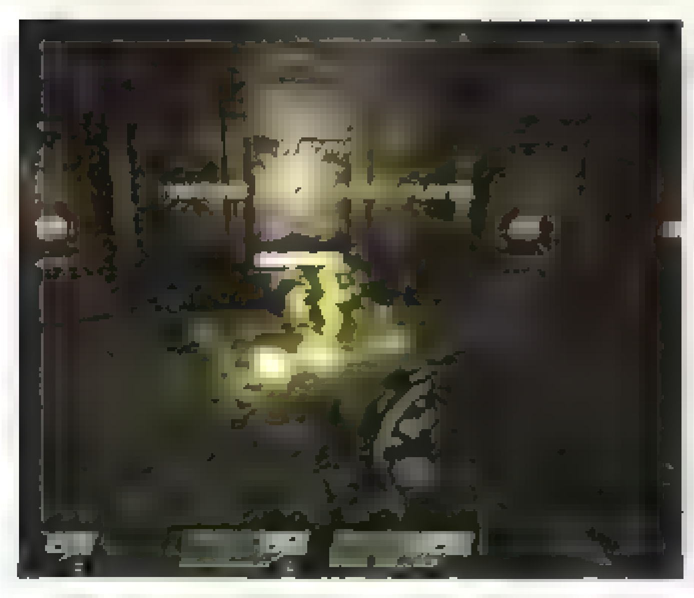
令人懷念的各種武器與場景



↑[illegible]敵方的[illegible]也是前[illegible]，會在[illegible]時機進行火力支援。

與[illegible]代裡頭設定的各種武器一樣，四代裡都沒有改變，玩家還是拿起相同的武器在不同的關卡上進行廝殺。在武器功能上頭只有少部分的武器添加了狙擊的功能，在多人模式裡反倒是取消了單人模式的武器改良功能，只留下最基礎的功能，也許是因為平衡性上頭的考量，在四代裡對武器功能並沒有做更多的變化，唯一的不同之處可能就只是更為炫目與新穎的武器造型罷了。在對戰地圖上雖然沒有三代來得多樣化與大量，不過加入了許多玩家所喜愛的經典地圖，包括二代裡的Over the Edge(Q2裡對戰地圖的第一張)與三代的The Longest Day(Q3DM17)，對於老玩家而言這兩張地圖所代表的應該是更多的懷念與回憶，看著這些地圖回想起那段拿起槍尋找它食廝殺的歲月，對許多人而言真已經變成回憶裡不可抹滅的一部份。

在多人遊戲上，《雷神之鎚4》把三代的死鬥模式(DM. Death Match)與團隊競技(Team Arena)的內容全部整合在一起，讓玩家一次可以享受到多種遊戲模式，這樣的作法也是許多玩家期待已久的。而對戰節奏上頭也維持著一貫的快速暨風格，除了節奏依舊之外，武器雖然功能上並沒有產生變化，不過在細部設定上頭還是有進行微調，在部分火藥性武器上頭增加了裝填的設定，像是機槍與榴彈槍等無法像以前一樣猛打，而基本武器在四代裡頭已經不只是彈藥用盡的最後手段，搭配威力增強或是速度增強後的機槍將銳不可擋。



↑前代的特殊道具之一，黃色閃電吃了之後可以變成三倍速。



↑研究外星生物也是瞭解更多關於他們特性與弱點的方法





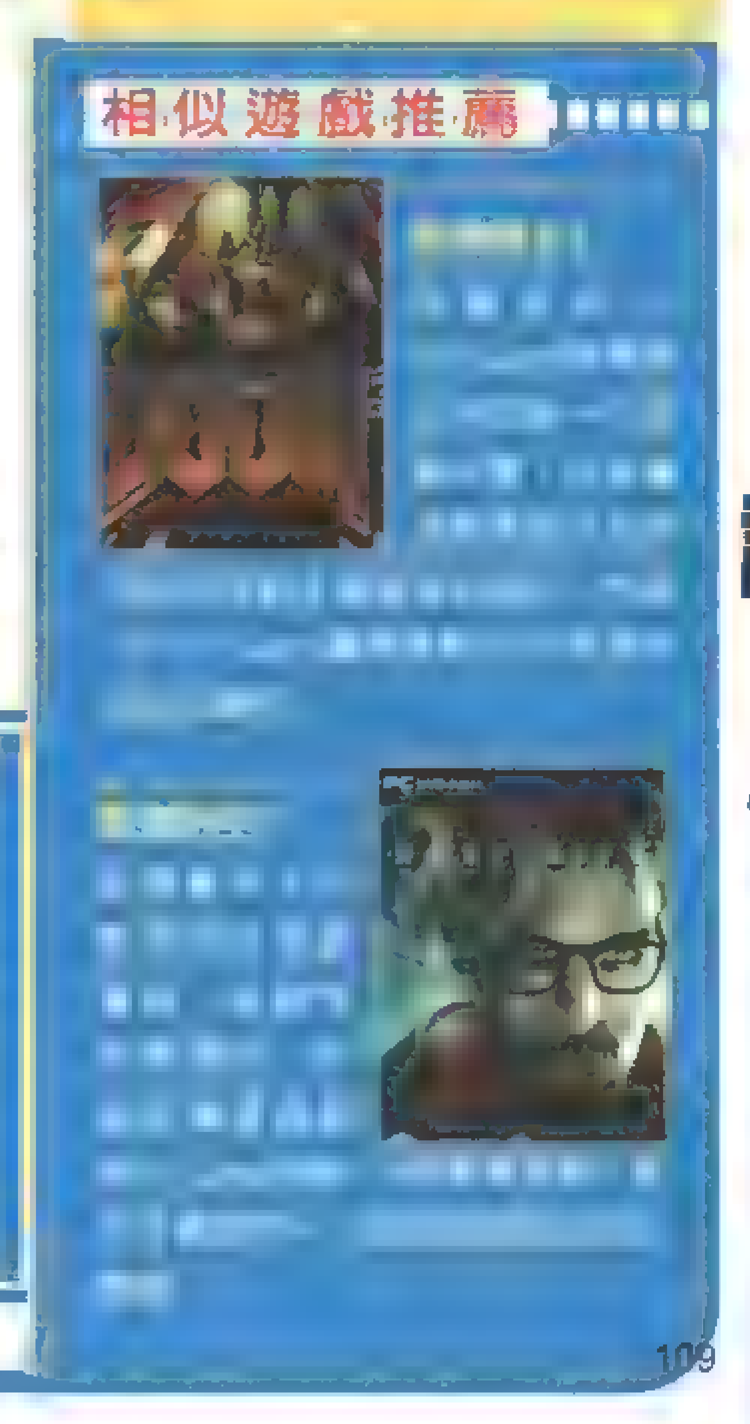


上手指南

❶在陰暗的區域可以按下F打開手電筒進行照明方便前進。

❷將槍口對準具有功能性的隊友扣下扳機就能夠讓NPC執行他們預設的功能，比如說回復生命力或說話

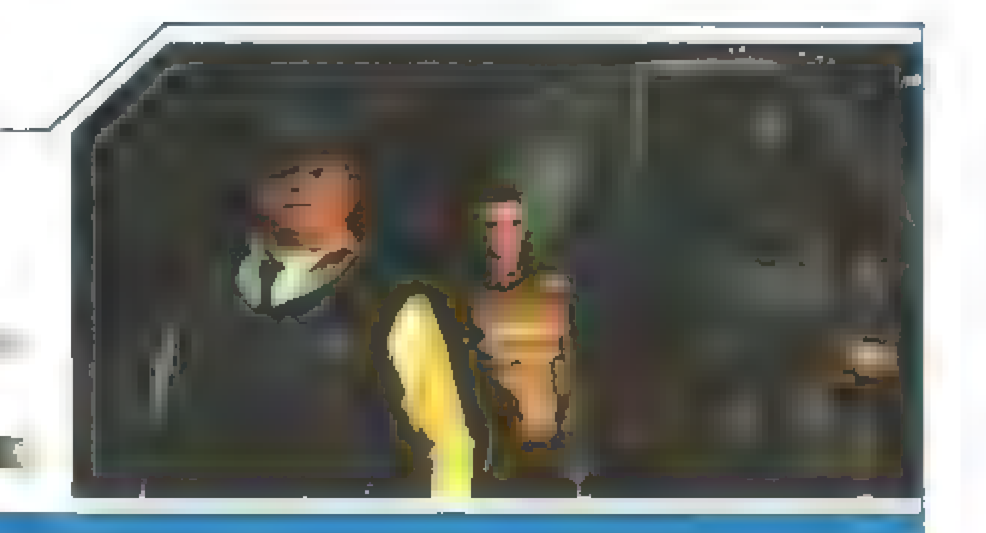
❸在使用輕機槍這項武器時按右鍵可拉近距離，適合用來作精確射擊



評遊戲 雷神之鎚4

戰慄突擊

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



Sango

Monolith

[illegible]

第一人稱射擊

NT$ 1280

http://www.lith.com

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
Pentium(R)4-1.7GHz

512 MB

5000 MB

64 MB

4倍速以上光碟機

相容DirectX 9.0

收藏類型

夢幻逸品

[illegible]



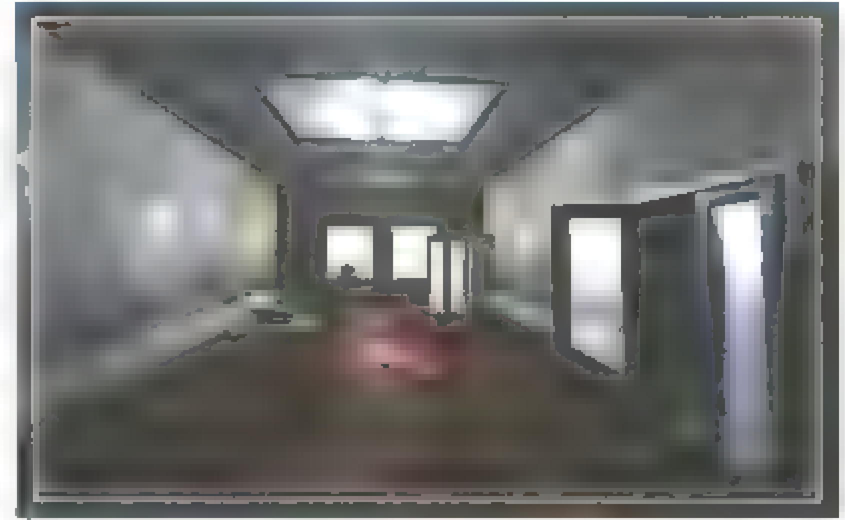
收藏推薦

在FPS的架構上增加了恐怖的要素，不僅氣氛營造成功，且不失射擊遊戲的真諦，是一款如同《毀滅戰士》般成功的作品。

有魄力的槍戰場面，優異的光影特效，絕佳的霧狀處理，玩起遊戲來絕對是一場視覺饗宴。	不時發出怪異的聲響，加上那種詭異的女孩笑聲，玩起來絕對可以體會到異常的壓迫感，這全賴音效的成功配合。	可以自行設定按鍵位置，使用起來毫不繁瑣，不會手忙腳亂。	劇情懸疑詭譎，必須一步步的抽絲剝繭，但部分章節結局稍嫌張力不足。

時下最熱門的第一人稱射擊遊戲，配合上駭客任務式的經典慢動作和日本式的恐怖風格，這將會是一個多麼有意思的組合啊，而《戰慄突擊》正是這麼一款遊戲。在去年的E3展中獲得最佳動作遊戲(Best Action Game)的《戰慄突擊》，挾帶著優異的畫面表現和懸疑驚悚的遊戲風格，上個月在國外推出後立即受到一致的好評，究竟這款遊戲好在哪裡？筆者有幸搶先玩到英文版，在此為各位獻上第一手的評論報導。

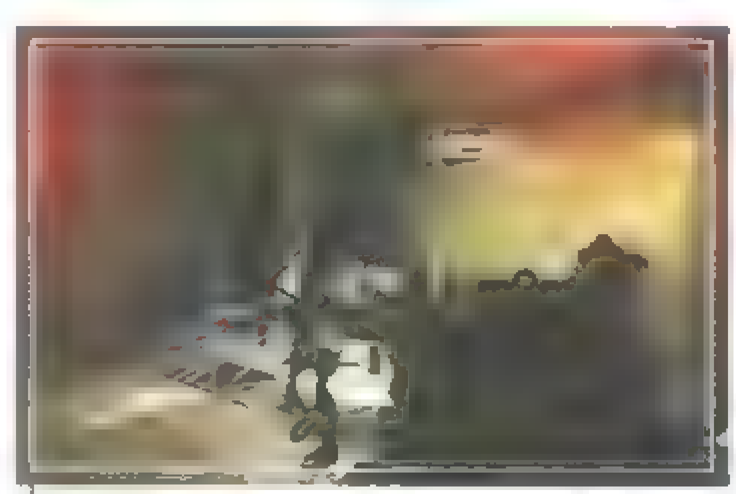
優異的畫面



現在是怎樣的情形啦~

現在的第一人稱射擊遊戲好像都一定要搭配最新的技術，以呈現出絢爛的畫面表現。從去年的《極地戰嚎》(Far Cry)、《毀滅戰士三》(Doom 3)到最近的《榮耀戰場：浴血軍戰》(Brothers in Arms: Earned in Blood)、《雷神之鎚四》(Quake 4)，每一款都是畫面優、但也是花費高(大家的荷包真是大失血阿)。之前早就聽聞這也將是一款硬體殺手級的遊戲，雖然並不是說它一定要有頂級夢幻的配備才能跑得動，但至少可以肯定的是，這一定也會是一款畫面極佳的遊戲。果不其然，筆者的電腦算是中低階的配備，P4 1.8G、512 MB的記憶體、ATI Radeon 9600，解析度設成1024 x 768，特效微調到中等都不到，讓遊戲可以順暢的進行，但畫面上的呈現卻已經讓人非常驚豔了。看那子彈打到牆壁及手榴彈爆炸後引起的煙塵，昏暗光影的表現以及某些畫面的霧狀處理，甚至是槍枝射擊後彈出的精細彈殼，在在都顯現出這款遊戲3D繪圖引擎的驚人效能。除此之外，連槍械及敵人的模型也是十分的細膩，這樣的遊戲畫面玩起來真的是享受！

詭異氣氛搭配絕佳音效

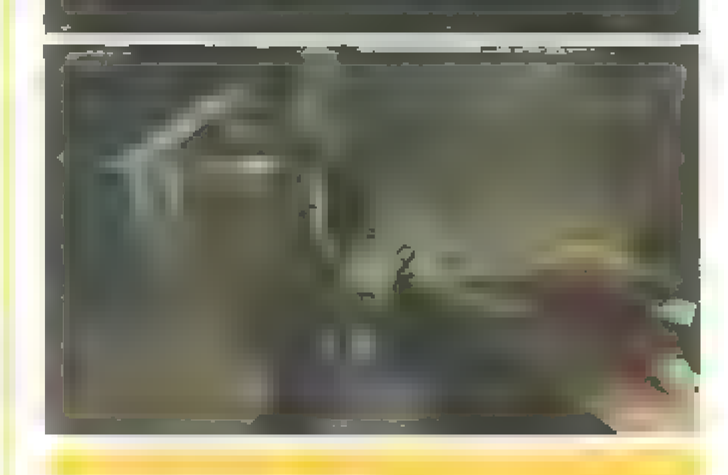


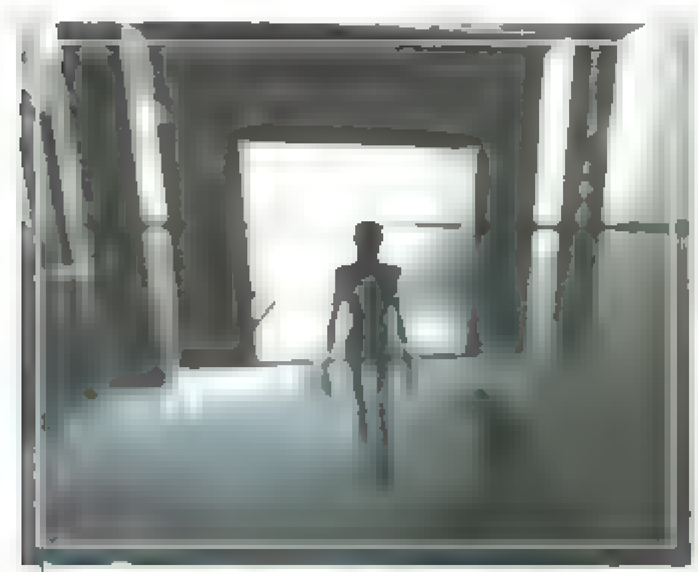
你還閃！

遊戲的英文名稱縮寫《F.E.A.R》，已說些許透露出這款遊戲的恐怖氣氛。與《毀滅戰士三》不同的地方在於，這款是屬於日本式的恐怖風格，不像《毀滅戰士三》那樣的地獄怪物，而是一個與《七夜怪談》中的貞子頗為相似的紅衣小女孩。開頭動畫裡，玩家們已經可以嗅出這款遊戲恐怖血腥的一面，在遊戲過程當中，灰暗的背景更為這款遊戲的懸疑氣氛加了不少分數，除此之外，還常常會遇到燈光忽明忽滅的情況，再加上聽到小女孩可怖詭異的笑聲，這時，玩家的腎上腺素指數肯定呈直線般飆高，又譬如，在一個再普通不過的轉角處，一個人影忽然一恍即過，或是門板、屍體無故飛出，就如同《毀滅戰士三》一樣，常在你不經意的時候出來嚇你，再搭配那該死的音效……。現在的恐怖遊戲就好像請了心理專家當顧問般，知道什麼時候會嚇到你，雖然，大部分都是自己在嚇自己。平心而論，《戰慄突擊》的壓迫感並不像《毀滅戰士三》般的咄咄逼人，但恐怖懸疑的氣氛卻成功的營造出來了，覺得恐怖卻又很想繼續玩下去，也證明了製作小組的心血有所回報(嚇死人不償命？

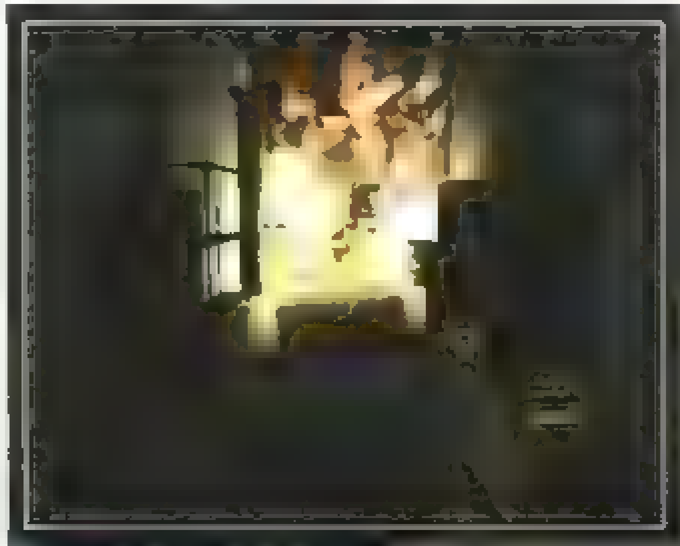
爽快的戰鬥過程＋Slow Motion

既然是第一人稱射擊遊戲，那在戰鬥過程中的表現就更應該要用放大鏡來好好地檢視一下。但筆者可以鬆一口氣的告訴大家，《戰慄突擊》在戰鬥方面的表現絕對可以讓玩者們感到滿意，就算你是一位再挑剔的玩家也是一樣。製作小組並沒有為了營造恐怖的氣氛，而顧此失彼，忽略了槍戰過程中的表現。在遊戲中，咱們的主角是隸屬於一個專門處理超自然現象的特殊部隊，每位成員都擁有各自的特異功能。而主角的能力則是可以延緩時間的進行，進入我們所謂的Slow Motion模式，就好像著名的《江湖本色》系列的子彈時間(Bullet Time)一樣，爽快指數滿點，甚至是有過之而無不及。當你啟動Slow Motion模式時，除了四周圍大家的動作都慢了下來之外，你會發現到彈道的痕跡清晰可見，畫面周圍模糊化的處理更加強遊戲的體驗感受。雖然，主角也會受到時間延緩的影響，但動作還是會比敵人快上一點，也就是說如果你運用得當(這要強調一下，因為敵人的AI絕不含糊)，就可以享受到痛宰敵人的快感，當你在近身遭遇戰中，槍聲震響、子彈橫飛時，那種感覺絕對會讓你大呼過癮。簡單說，就好像電影《駭客任務》打鬥過程一樣，張力十足！除此之外，主角身上最多只能攜帶三把槍械，這也意味著不同的槍枝適合應付不一樣的敵人，相信筆者，當你遇到蜂擁而至的鬼魅時，你會怨嘆自己身上怎麼會剛好連一把連發型的武器都找不到。





遊戲中常有一些類似夢境的情節



傳說中的紅衣小女孩。

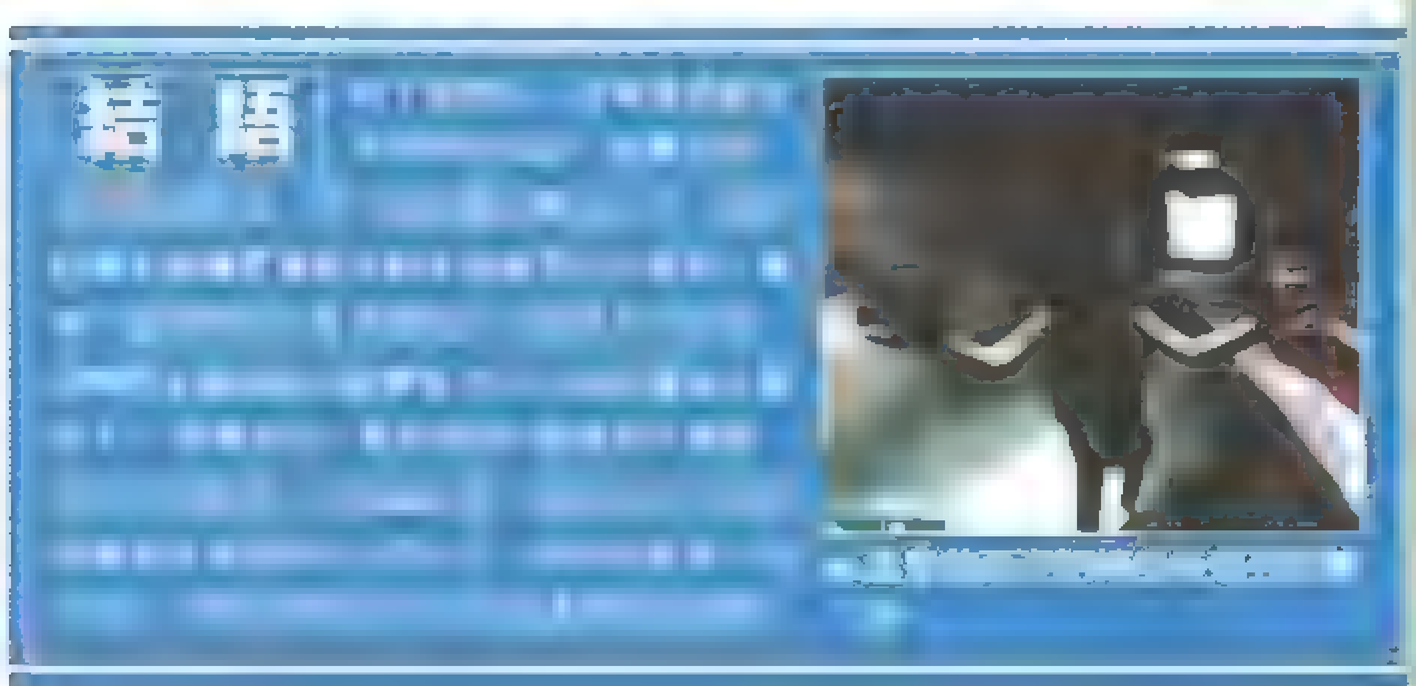
上手指南

1. 善用預設的「C」、「E」鍵，可讓你在攻擊時不會完全暴露在敵人的火網之下
2. 多了解槍枝的特性，不同的槍枝適用在不同的情況之下，且會影響你行動的速度
3. 多練習並善用你的手榴彈，你會省掉許多的麻煩
4. 請將醫療包熱鍵設在方便的按鍵上，在激戰中絕不要吝嗇使用它
5. 最後，請抱持著無所懼的精神來玩這款遊戲吧！

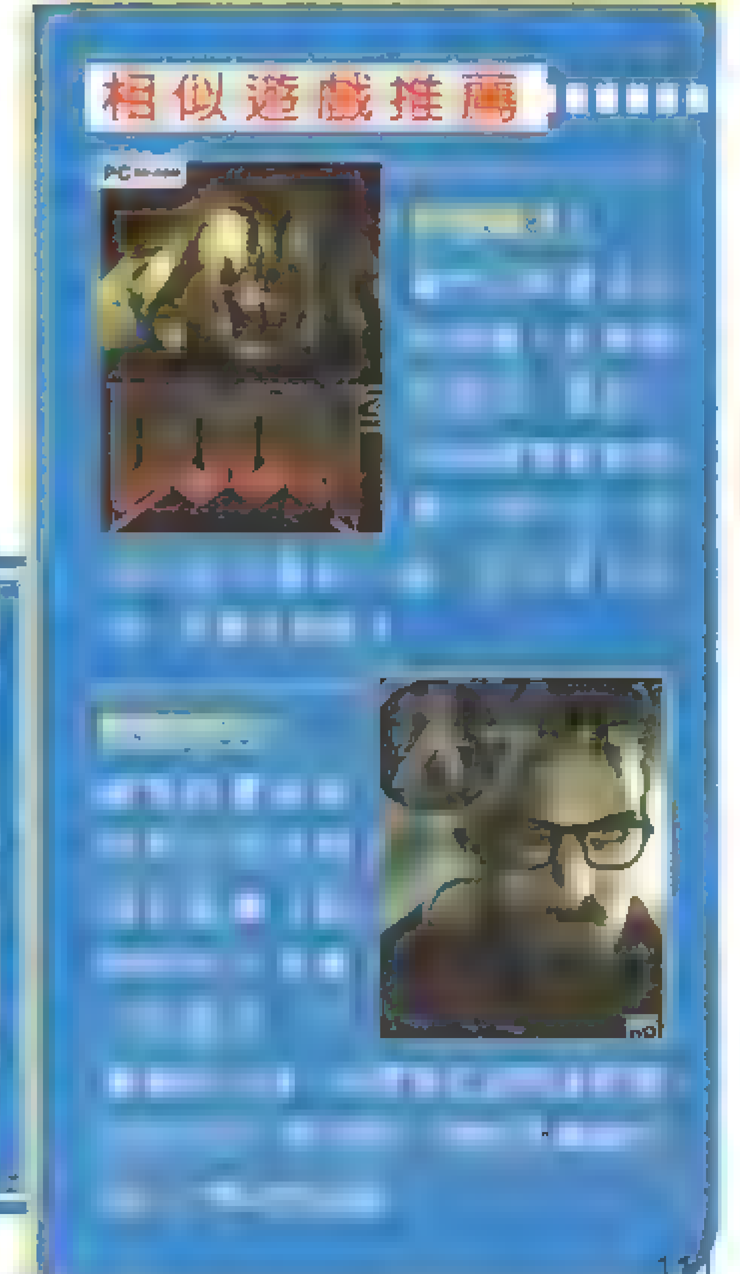
高AI表現

爽快的戰鬥過程有一部分的原因是建構在本遊戲的高AI表現上，《戰慄突擊》的AI表現絕對是近兩年FPS遊戲的佼佼者。什麼？你說妖魔鬼怪也會組織攻擊？不是啦！其實大部分的情況下，你對上的敵人都是某集團所雇用的傭兵。所以，你別以為有Slow Motion就可以像藍波一樣橫行無阻！很遺憾的是，人家傭兵可不是當假的，他們可全都是些訓練有素的傢伙！從火力壓制、聲東擊西到背後偷襲，全部一氣呵成。不時地還會扔顆手榴彈伺候你。當你遇上一小隊的敵人，小心翼翼、個個擊破才是最佳的保命之道，否則主角身體要變成蜂窩就如同家常便飯一樣的容易。簡言之，這款遊戲會如此的好玩，說高水準的人工AI是最重要的幕後功臣一點都不為過。

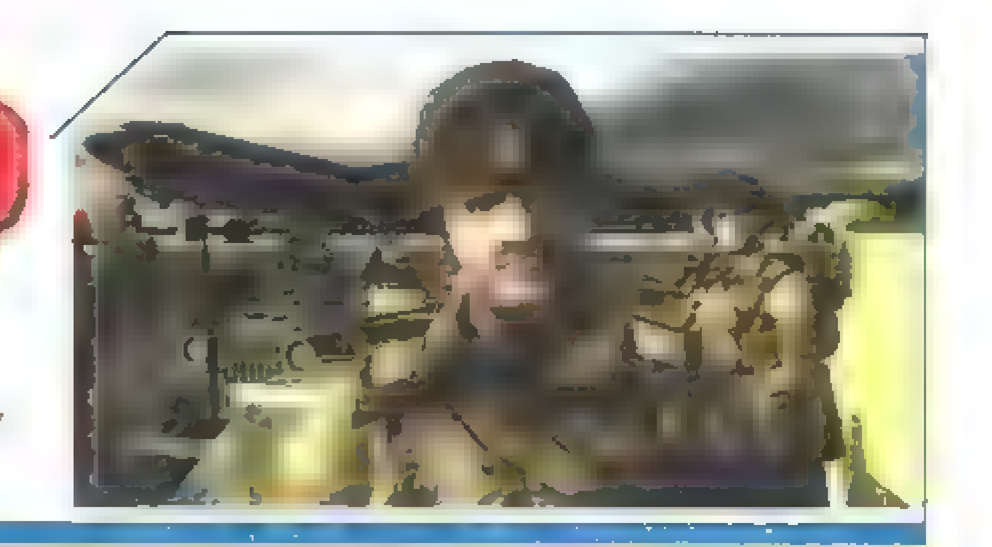
結語



相似遊戲推薦



★★★ 榮耀戰場 2 浴血奮戰



真實場景相似度極高的環境，畫面精緻度具有一定的水準。	遊戲中不管是槍砲聲，隊友間互相親密地對談，絕對不會讓玩家失望。	基本的FPS遊戲控制方式，輔以特有的，隊調度控制，上手難易度普通。	想是英雄過完所有的關卡難如登天，擅用隊友壓制攻擊，才是本遊戲的精髓。

宇宙海盜

Gearbox Software

英特衛

第一人稱射擊

NT$ 1080

http://www.brothersinarmsgame.com/uk/index.php

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU：Pentiumlll 1.0 GHz或以上

512MB或以上

5GB未壓縮硬碟空間

相容於DX9 0C的顯示卡

8X CD-ROM或DVD-ROM

相容於DX9 0C的音效卡

收藏類型

■夢幻逸品

佳選良品

解悶小品



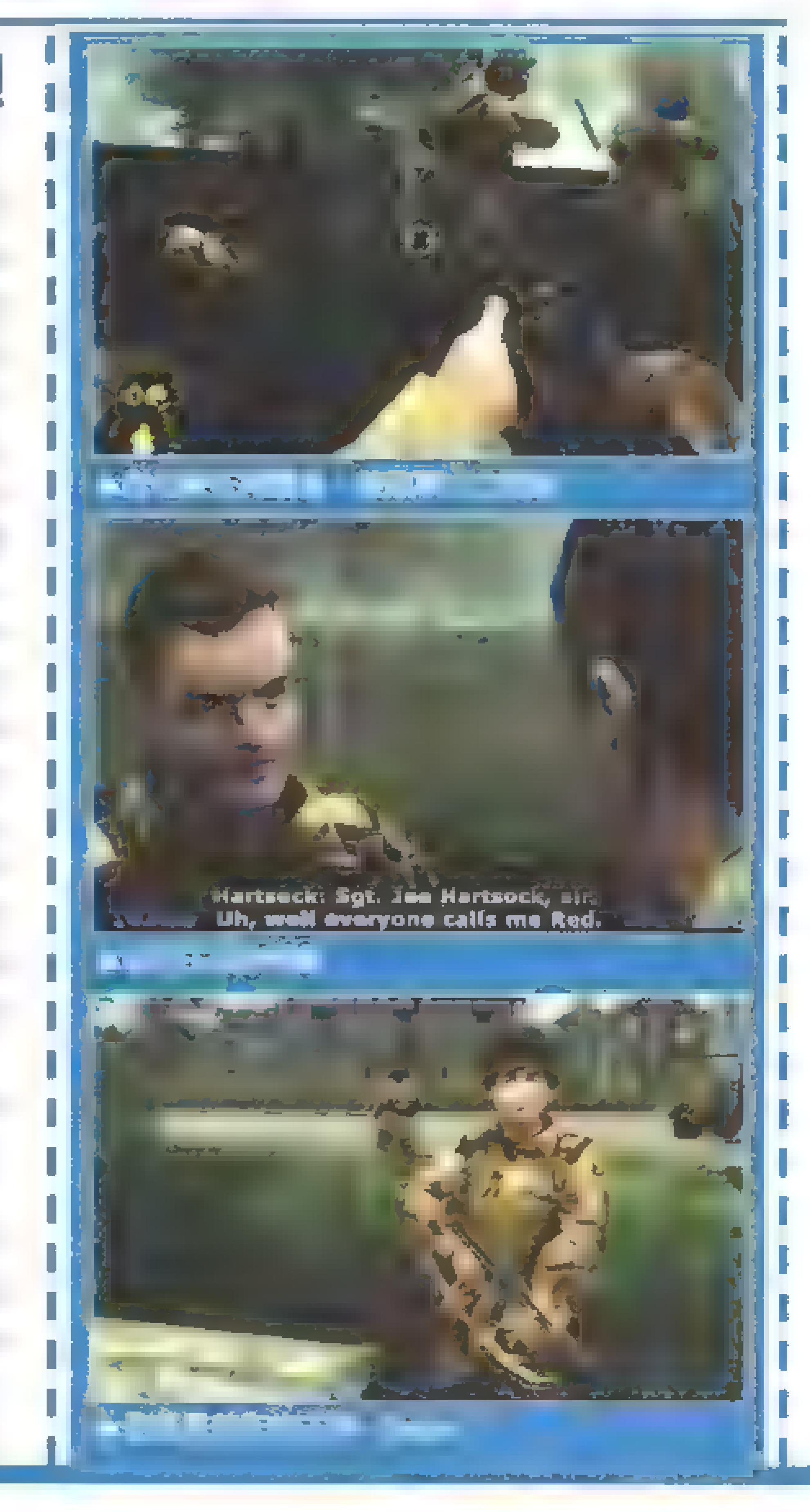
收藏推薦

二戰遊戲迷絕對不要錯過，考據過的場景和當時的兵器，會讓玩家有親臨二戰時空敵我激烈交戰戰區的錯覺。

市面上充斥著二戰遊戲，不管是第一人稱或是戰略遊戲，由以前者為甚　而第一人稱二戰遊戲大部分都以個人英雄主義為重　將玩家所扮演的角色投入一個充滿敵軍的陣地，靠你手上的大砲大槍自行殺出去解決任務　而該款《榮耀戰場　2：浴血奮戰》（以下簡稱榮二）有別於一般第一人稱射擊遊戲，強調袍澤情誼，小隊隊友間互助，用策略控制小隊在二戰戰場上生存下來，以及一幅幅有如電影橋段般豐富的場景和劇情，假如有看過HBO《諾曼地大空降》或是電影《搶救雷恩大兵》的玩家，更能深深體會到遊戲所帶來的感觸　《榮二》與前作上市相差不到七個月，而場景其實與前作很相近，發生地點是一樣，只是以不同的路線來進行，而以一個續篇而言，《榮二》與前作最大的差異在於更優異的人工智慧，敵軍的，與更多樣的多人遊戲模式

拉好傘包，準備跳！

遊戲中玩家所扮演的是二戰隸屬於美軍101空降師的Joe Hartsock下士，綽號"Red"，因為他的紅頭髮，在聯軍登陸諾曼地、奧馬哈搶灘的前一天夜晚，與數千名傘兵一起空投到法國敵後的陣線，並且體驗隨後兩個禮拜內所發生的事。遊戲劇情是以倒敘手法，一開始主角回憶到這兩個禮拜內，在敵後陣線所遭遇到的一切報告給一名官員，當然了，這兩個禮拜就交由玩家來"演出"！遊戲製作小組特別強調該遊戲內所有的人、事、物，都是以Hartsock本人以及一起征戰的隊友們，在法國從鄉間路殺出去的那兩個禮拜的真實故事為基礎。有玩過前作的玩家對主角會充滿熟悉感，因為他在前作就露過臉，而本作的故事主軸與前作有部分的重疊，只是這回是以Hartsock的視野來看待。就如前面所言這遊戲過程是個回憶，所以遊戲中會在任務開始或結束時，或是在官員問起時，就會適時切入以遊戲引擎演出的回憶片段，場景會以霧灰色覆蓋，所有動作都變慢，再輔以主角敘述戰場的口吻，訴說著這一段段令人感動與震撼的故事。其中有一段讓筆者印象非常深刻：有一場夜間任務，主角帶同三名隊員一起，這時會切入一段回憶式演出，場景是任務中，但時空是回到兩個禮拜後主角正在報告給官員，訴說著眼前這三名隊友，兩名在當時的隔天陣亡，一名在後天…這種身歷其境的感覺玩家一定要親身體會。



隊友是最強大的武器

遊戲極度強調小組合作，個人英雄主義請擺一旁，所有任務的相同點就是－好好生存下來，包括你的隊友。玩家所扮演的主角可以跑、跳、蹲等一般第一人稱射擊遊戲的動作，但最主要的功能還是命令隊友。遊戲中的敵軍不會很單純就直直衝過來當你的槍靶，相反地，他們懂得找掩護，躲在掩體後，這時不管玩家瞄得多準，命中機率還是大大的降落。遊戲中有所謂的壓制度，以一個圈圈來表示，當全紅時代表該敵軍對我方威脅度最大，此時玩家就必須命令隊友開火壓制；當壓制度全灰時，代表該敵軍已經被壓制住，此時敵軍的威脅度大減，不管是火力還是準度，趁此時玩家可以派對有或是自己到敵軍側翼，解決掉敵軍，這正是遊戲中隊上敵軍的基本流程。主角可命令的隊員又分為兩個小隊：衝鋒小隊和火力小隊，前者主功於排除敵軍，但也有不錯的火力壓制效果，後者主要在火力壓制和支援，有些任務還會有坦克車陪同，這樣掩體後的敵軍幾乎很快就會被清場，只怕反坦克武器或是另一架坦克

隊友本身也有很不錯的反應，命令他們移動時他們會自行找掩護一邊開火一邊前進，就某些狀況而言，他們反而比主角強，雖然有時他們會表現出像站在火網中的耍白行為，但還大多發生在玩家就站在命令隊友前往的位置。隊友本身也是個重要的彈藥庫，假如主角沒彈藥了，就跟隊友要吧！加上為表現出真實度，遊戲中並沒有所謂的補血物品，沒有那種喝一口水補半格，貼繃帶補全滿的設計，也不能隨時存檔，所以玩家率領隊友進攻時要步步為營。好在任務中都有檢查點，死了就從最近的檢查點重來，簡單難易度下假如玩家死太多次，下次從檢查點開始時電腦還會詢問玩家要不要把主角和隊友們恢復最大健康值

二戰場景重現

遊戲中所見到的一草一木跟現實場景幾乎是一模一樣，製作小組為考據當時戰場，足跡踏遍法國鄉間，玩家每過完一個關卡，遊戲就會開啟附加特典，其中就有現實場景與遊戲場景作比較的照片；而遊戲中各個人物角色製作小組都有詳加考據，藉由一些老兵或是記載，製作小組的用心，在在是為了表現出遊戲的真實性，將其呈現給玩家。遊戲畫面雖然無法比擬現今市面上的一些超大作，反而藉由樸實無華的畫面，表現出更趨近於真實。遊戲的音效表現也很精緻，不同的槍械所表現出的聲音就是不一樣，不只是大小聲的差別；而隊友間互相抬槓，甚或是主角本身的配音表現簡直是替遊戲注入靈魂，藉由配音玩家可以明顯辨別出隊友的個性，而倒敘時主角那種疲累以及感傷的口吻，更是可以讓玩家感覺出一個厭戰的士兵對這戰爭的無奈

故事模式玩得不過癮

遊戲中還有額外的小衝突戰鬥可以選擇，當玩家玩完故事模式，可以選擇進攻，防守等，或是選擇更難的Tour of duty模式，這模式是每一個關卡有五個目標要完成，只有你以及你的小隊。多人模式可支援到四個玩家網路對抗，在遊戲所附的二十張地圖中，玩起一場場貓抓老鼠的遊戲，看看玩家的統率能力，由於這已經是有別於一般的第一人稱射擊，如何把小隊的火力發揮到最大才是玩家的職責所在





▲德軍坦克一直是美軍的痛

上手指南

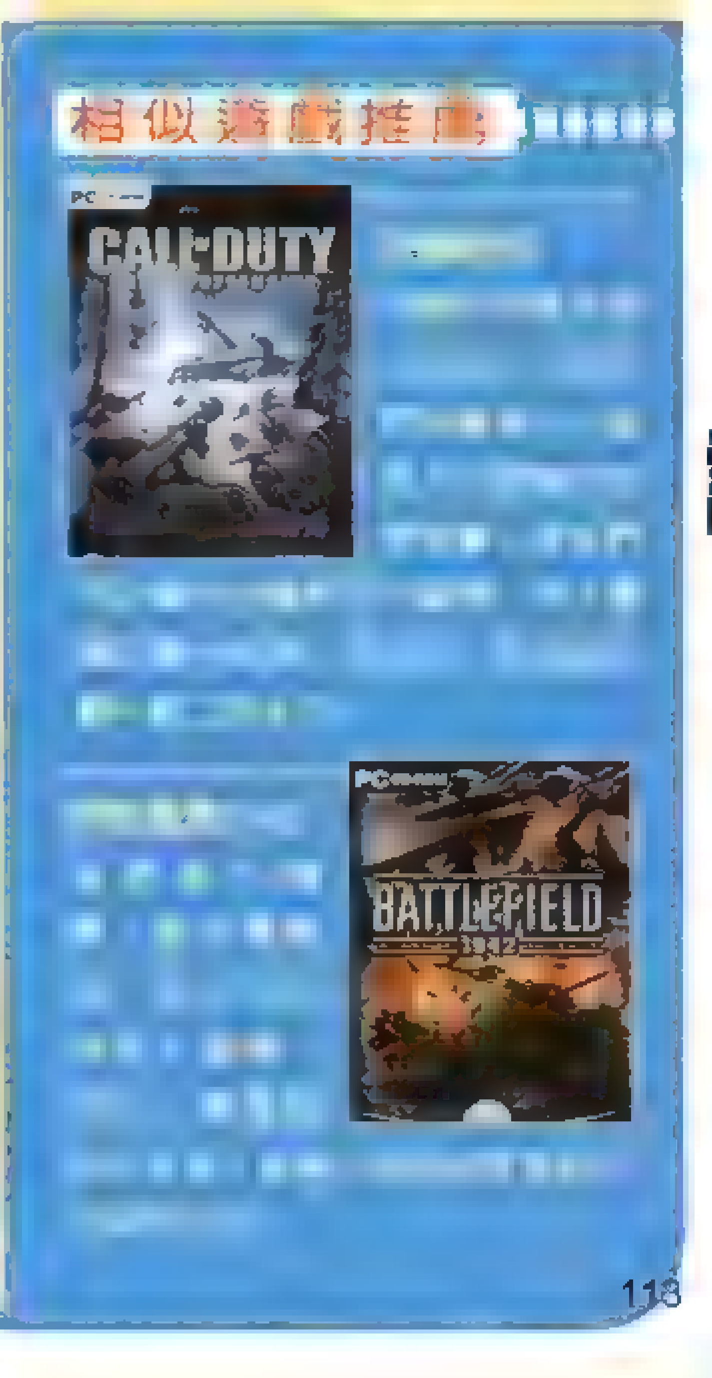
❶不要衝動，一個人扛著槍就往前衝，多多停看聽

❷很多時候隊友就可以幫你解決敵軍，善用他們

❸隊友聰明也不要直接把他送到敵軍面前，要適時指引掩體給他們，保護他們也是你的責任

❹遊戲中有戰場觀看模式，適時切換了解目前所處地理狀況，再調動隊友

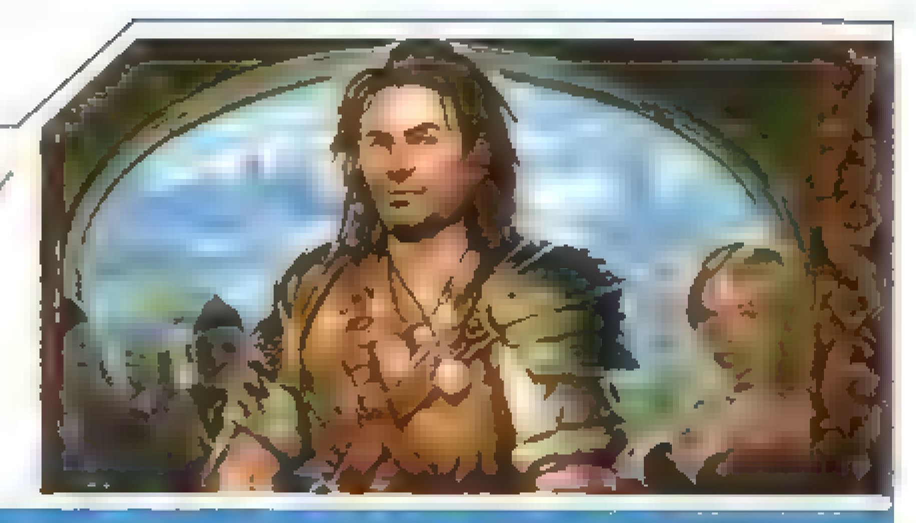
❺遊戲主要四大步驟，Find，Fix，Flank，Finish，就是找尋、壓制、包夾、解決



評遊戲 榮耀戰場2：浴血奮戰

■責任編輯 二小姐　■責任美編 none

新冰城傳奇



吟遊詩

inxile

英特衛

動作角色扮演

NT$ 1080

http //www.thebardstale.com/

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU

Intel p II 933 MHz以上

256 MB以上

部分安裝，需2G　完全安裝時，需8 G

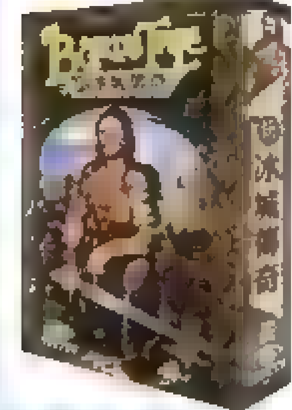
支援DirectX Vertex Shader1.1

4倍速DVD-ROM光碟機

相容DirectX的音效卡

收藏

■夢幻逸品



收藏推薦

用角色扮演遊戲來嘲諷角色扮演，而且要從頭顛覆到尾，是很有趣的創意，也是頗高難度的嘗試，畢竟幾乎沒有先例，而且很容易影響到本身架構的完整性，但遊戲裡各方面都有不錯的表現。

應該是目前為止將雪賓引擎用得最出色的一款，超高解析度讓人物與環境都表現得極細膩、出色！

好萊塢電影級的配音尤其出色　卡瑞艾維斯用豐富的聲音表情成功塑造了這個遊戲人間的吟遊詩人。

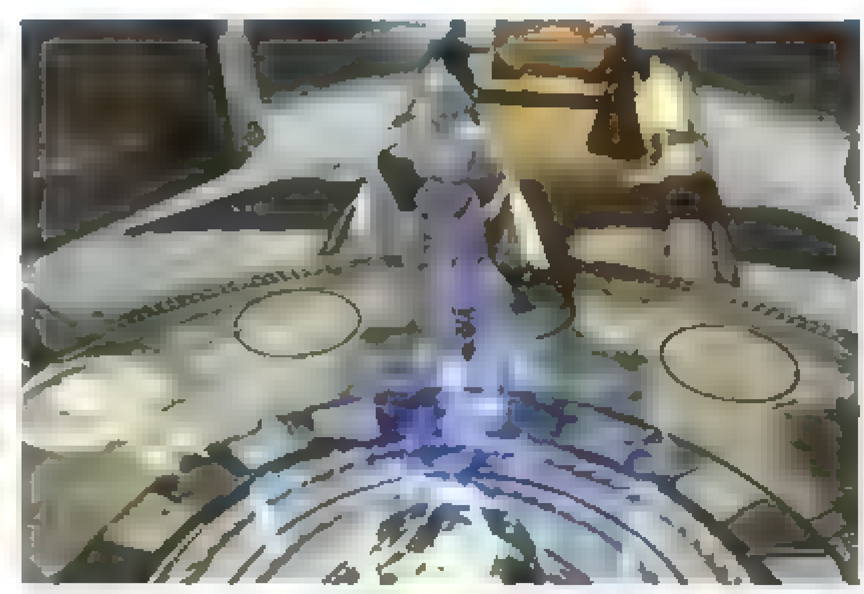
買個好手把吧！包您一「把」走遍天下　若無「把」滑鼠也行，需配合鍵盤要記近10個快速鍵！

戰鬥方式接近暗黑破壞神，遊戲對白幽默隨時都有令人捧腹的驚喜，多重結局設計重玩性頗高的。

《新冰城傳奇》的PC版是《新冰城傳奇》三部曲的第一部，三部曲的原作最早是在上世紀八十年代後期發售的。雖然新的《新冰城傳奇》和原作沒有任何相似之處，但是對RPG骨灰級玩家會很有吸引力，因為它用新技術重現了那些經典的遊戲，也調侃了不少正統、經典的RPG　在《新冰城傳奇》遊戲中，您將隨著劇情發展和狼、野豬、邪惡的德魯伊、各種不死生物和一些元素生物進行戰鬥，挑戰一個又一個景致優美，各異其趣的地城　在主線任務的旅途中，每當你到達一個城鎮，都可以接到一些支線任務，而且享受對話中隨時可能蹦出來的幽默　鮮少重複的場景，隨風搖動的樹木和草叢，給傳統RPG裏的靜態背景賦予了生命　對於這個結合了幽默、奇幻、冒險以及掛著RPG大師布萊恩．法戈招牌的傑作，稱它為夢幻逸品並不為過

獨創的無背包、彈琴招寵與補血系統

遊戲有一些獨到的特殊設計，主要為了增加遊戲的流暢性。舉例來說，吟遊詩人沒有背包，你從敵人身上或者寶箱中獲得的道具都會被自動轉化為金錢，或者自動裝備在身上(此時被替換下來的裝備就被自動轉化為金錢)。遊戲號稱從此你不必擔心自己的背包容量和整天忙於賣東西，只剩下搜尋寶物和購買新裝備的樂趣。遊戲中只有屈指可數的幾個商店，通常您會有足夠的金錢來購買自己喜歡的東西。這大概算是沒有背包的好處之一吧，但是反過來想，一個好的RPG遊戲只有讓玩家在裝備之間難以取捨才會有趣，《新冰城傳奇》進化的同時也丟掉了這種樂趣。



▲公主又再一次翩然降臨，普「救」衆生！



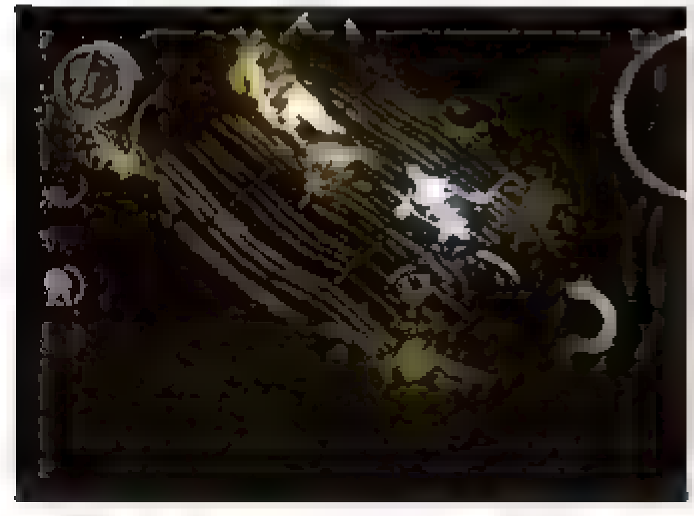
劇情看似老套 其實不落俗套

遊戲的主角，是個像你我一樣有著複雜人性的吟遊詩人，壓根就沒有高尚的冒險動機和拯救世界的雄心，他冒險的最大原因就是能要嘴皮子到處吃白飯，靠著彈一手好琴調戲良家婦女，糊里糊塗被捲入史詩任務的主角，完全是反英雄的典型。在遊戲中，必須牢牢記住，所有人都不是好東西，就算是可憐巴巴請你幫忙的貧家女孩，也有齷齪自私的個人目的，村民們不但利用你、擺佈你，還設法去詐騙你，就算你幫了他們，他們還是會抱怨個不休。這樣說來，到底要怎麼玩這個顛覆傳統的角色扮演遊戲呢？不妨先丟掉龍與地下城的第x版規則、忘了什麼善良陣營、一轉二轉…請記得在《新冰城傳奇》中，你只要盡情盡性的做自己就好，答應別人請求或拯救世界之前，先在對話選項中問問這樣做對自己有啥好處喔！



▲莫非這是驚奇4超人地城奇幻版？

如果以金庸的主角來說，以前正統的RPG主角大多是像郭靖那種「為國為民、俠之大者」的正派英雄，接些鋤奸除惡的大小任務自然義不容辭，當然也會好心有好報的獲得經驗值、金錢等報酬。但在《新冰城傳奇》中，您絕對不再是郭靖，而是胡搞瞎搞的韋小寶，您大可「道義放兩旁、財色擺中間」。總之，在這款遊戲中，「享受劇情與幽默嘲諷」應該是比角色的成長、激烈的戰鬥更有趣的一件事，不過也不是所有的諷諷都有笑點，譬如遊戲中從頭至尾，幾乎每個章節、每段跳樑「地精」出場唱的卡拉OK一再嘲諷的主題就是「神選者」，整個遊戲玩下來，光聽這個名詞都快聽到耳朵長繭了。或許，每個RPG都強調只有主角才是獨一無二的「救世主」這件事確實很荒謬，但是諷刺個一、二次難道不夠嗎？為何要近乎偏執地從頭到尾不停地拿出來嘲諷呢？這個老梗反而成了遊戲幽默部分的一個敗筆！



▲遊戲中光與水的特效令人目不暇給！



▲跳樑「地精」又出場唱卡拉OK了，照例再一次嘲諷「神選者」此一主題。

為打破RPG窠臼而生

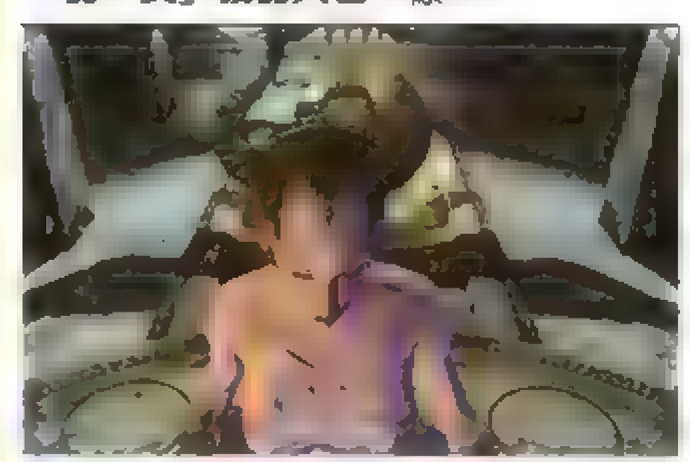
不管是劇情、畫面、配音、操作，有好手把的話，《新冰城傳奇》無疑地都是近年來難得一見的動作角色扮演佳作，尤其是在劇情上，幾乎是一款為打破RPG窠臼而生的RPG。RPG或ARPG演進二十餘年來，總有些不成文、不合理、約定俗成的窠臼，如主角一定是被塑造成行俠仗義、古道熱腸地樂於為村民解決大小雜事的正派君子；遊戲NPC非黑即白、非善即惡；主角一定是萬中選一的神選者、看到桶子一定要打破，等等其實細想都不甚合理，遊戲製作人善用這些素材，選擇用RPG來顛覆RPG，卻又不失故事主軸的完整性，實屬難得。遊戲並善用了很適合用於ARPG的「雪盲」引擎、角色配音也尤其出色，不論您是RPG迷或是僅偏好ARPG的粉絲都不應錯過這款好遊戲！



▲遊戲後期召喚NPC可以有4人、加上忠狗與主角，陣容還真浩大！



▲這遊戲中的女性都怕老鼠，就算鐵打的「女」機器人也一樣。



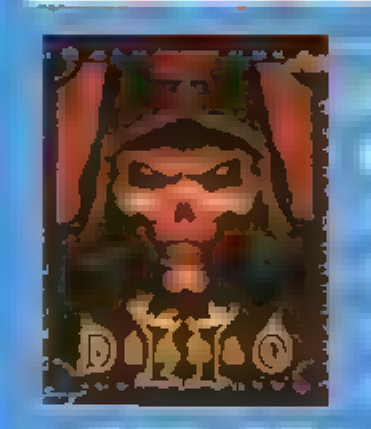
▲變形前後還真是天差地遠，而且還不需一直灌變形藥水，真是法力高強！

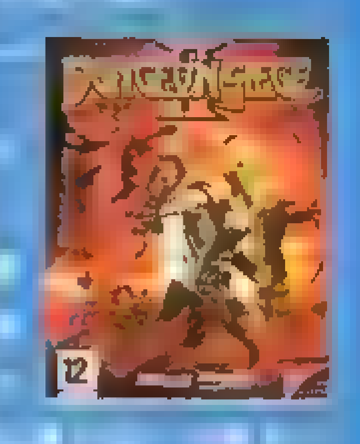
上手指南

❶點數分配，最無用的依序是運氣跟魅力，力量與活力值則是初期最重要的。

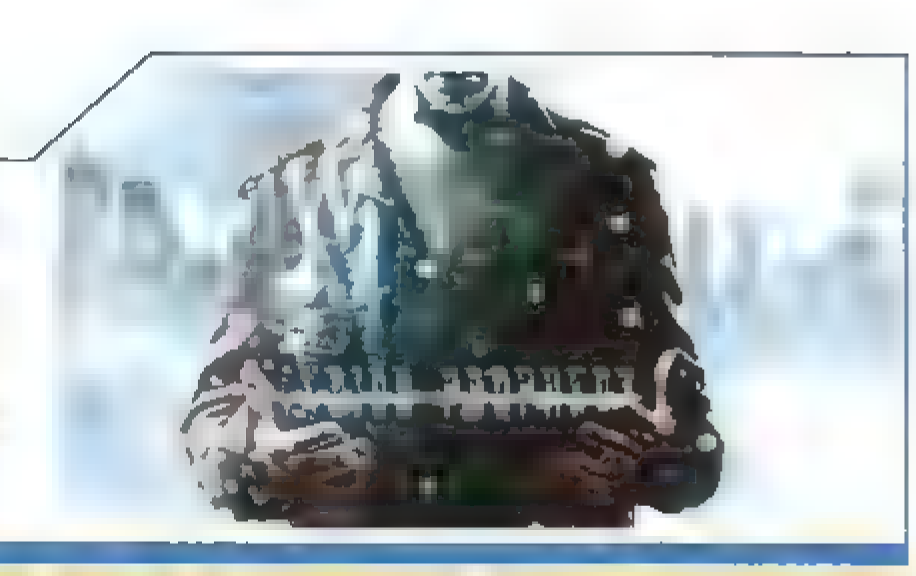
❷武器與樂曲吟唱選擇熱鍵要盡早熟記靈活運用







全面失控



人物面貌與肢體動作擬真度超高，雪景與其他背景亦有亮麗演出。

遊戲節奏與場景變化的掌控度恰到好處，讓人嘆上腺素瘋狂分泌。

創新介面，有時候要重做幾次就是，但滑鼠與鍵盤已是最方便的介面了。

超驚悚，內容千迴百轉，刺激有趣，但結尾稍嫌粗糙

絕大多數玩家都認為這套《全面失控》已經為冒險遊戲建立了一個新的里程碑，未來必定會以《全面失控》為基礎誕生出許許多多的徒子徒孫。冒險遊戲終將無法抵抗世界潮流，現在的世界走向多元化，講究個人風格，冒險遊戲一貫的單線解謎劇情終於也走上了這條道路。以動作冒險方式進行的互動式電影製作遊戲《全面失控》，還可以欣賞到臉型酷似安潔莉娜裘莉跟薇諾娜瑞德的熱情舞蹈與親熱場面，保證玩家不會後悔的，絕對值回票價啦！底下為各位介紹這部在E3展大放光采，並且橫跨PC、PS2、XBOX三大遊戲平台的超級強作

金多二

製作公司
Quantic Dream

代理公司
Atari英寶格

動作冒險

NT$ 990

http //www fahrenheitgame com.

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
Pentium III 800GHz以上

256MB

2GB 以上

顯示卡
32MB以上之顯示記憶體

光碟機
8X

音效卡
相容於WINDOWNS作業系統之音效卡

收藏類型

■夢幻逸品

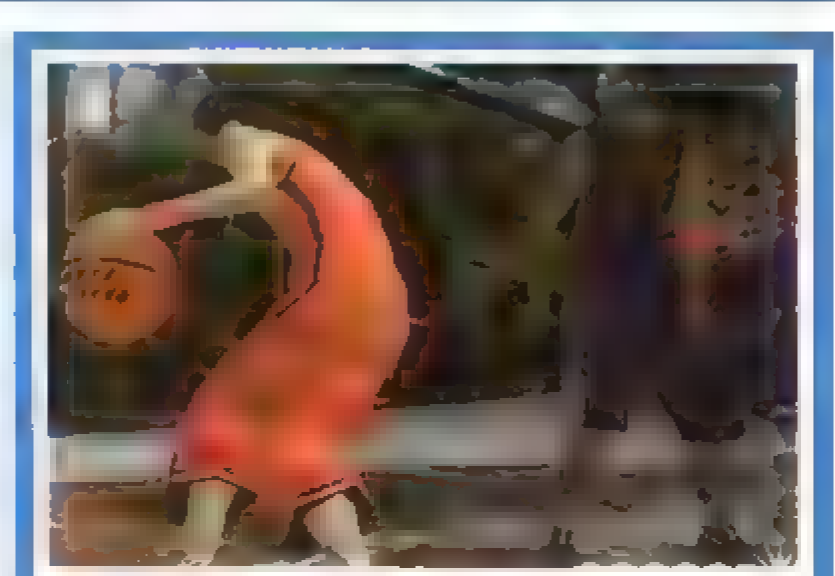


收藏推薦

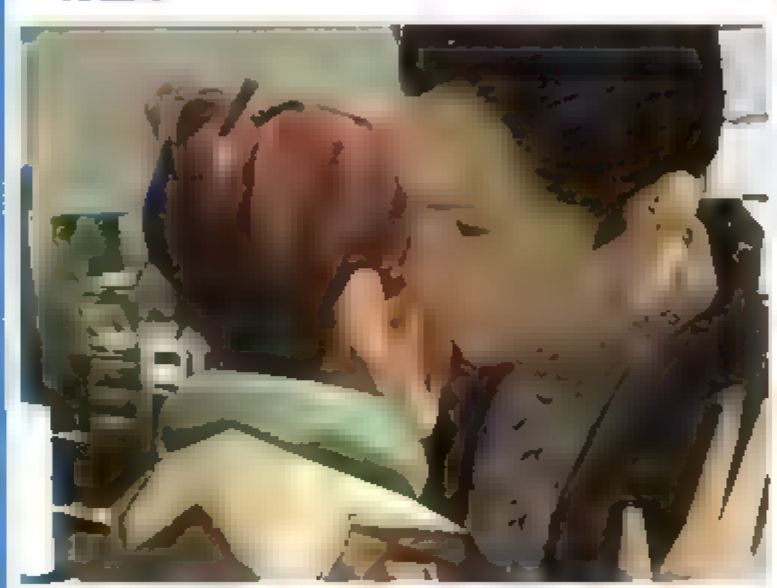
請一定要收藏！作為一個原創性極高的遊戲，就會有許多缺點仍待改進，不過瑕不掩瑜，這幾年來像這樣令人激賞的單機冒險遊戲真的不多，請玩家們親自體驗看看。

紐約市連續殺人事件

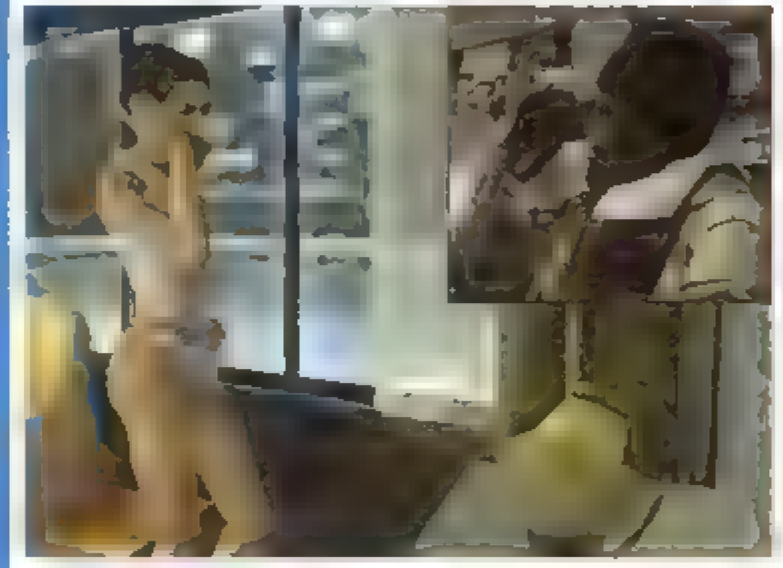
本來遊戲英文原名為《華氏》，但因為華氏911太過出名，遊戲小組不希望跟華氏911扯上關係，更名為《靛藍預言》，以劇情來說稱其為幻象殺手倒不差，最後台譯定稿為《全面失控》就有點難以想像了。背景是在紐約市所發生的連續殺人事件，在遊戲安裝過程中就有一些關於紐約連續殺人事件的統計資料，問題來考考玩家們，到底玩家有沒有資格當個偵探？在遊戲安裝時就會讓人非常受到震憾，原來有這麼多連續殺人事件？原來還有這種統計與這些犯罪知識？一開始是由男主角Lucas開場，在這裡先做一些遊戲進行提示，紐約市發生了連續殺人事件，但犯罪人殺人後進行神秘儀式後也死了，警方一點線索都沒有，Lucas一早醒來發現自己在屍體旁邊，作為連續殺人事件唯一的線索，Lucas一定要毀屍滅跡，否則一定被警方當作代罪羔羊來應付媒體和社會大眾，所以太愚蠢的行動都會導致遊戲失敗。雖然標榜自由進行路線的互動式操作，但是仍有一個主軸劇情，一共有四十四幕場景，超過一十種以上結局，主軸劇情不能失敗以外，其他的部分都是可以任意選擇要通過或不通過。在第一幕Lucas逃離現場後，接下來由美女警官Carla和老練黑人警官Sam上場，上一幕的任何動作都會影響到下一幕，雖是不同陣營的貓抓老鼠關係，遊戲並不允許作弊，兇刀的藏匿處等等在上一幕都是黑幕，玩家必須在下一幕自己找尋線索好突破困難，如此一來，玩家所進行的冒險遊戲就變成是專屬於玩家、獨一無二的電影情節，所以說這是一個全新的概念，以互動式的方法製作電影，因為遊戲物件導向影響遊戲進行正是冒險遊戲的核心，所以會歸類到動作冒險類，但全面失控可能會造成整個冒險遊戲的大變革。



▲打籃球



▲前女友才是玩家們的最愛



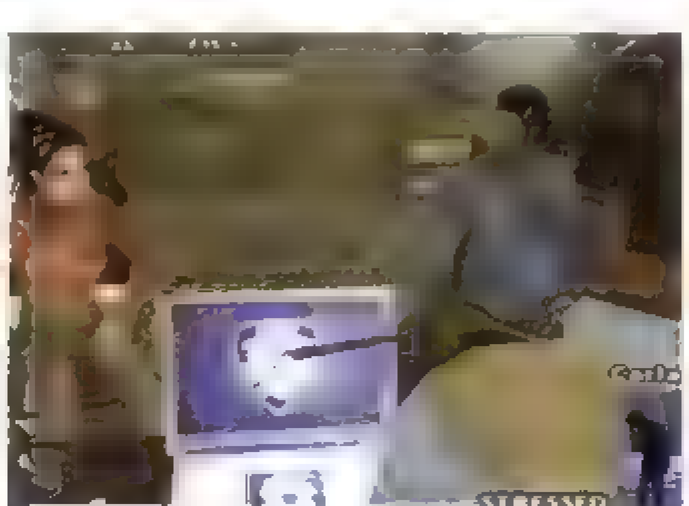
▲這不是最養眼的

不可思議的遊戲操作方式

天阿，沒有物品欄、主選單、也沒有動作指示，遊戲的畫面非常乾淨，為了呈現出電影的感覺，製作小組採取了與以往不同的操作介面。當然，能夠動作的物品在主角走到物理上可以控制的時，畫面上方才會顯示出動作選項，因為是原音進行，也可以選擇讓畫面下方顯示字幕，造福英文聽力不佳的玩家。總之，畫面中間是非常乾淨，像電影般純粹的Virtual Actor技術是使用動態捕捉器拍攝人體動作來建構遊戲中所有的動態影像，開放目的本來就是為了做出電影特效，在遊戲上則是少有作品使用這種技術。遊戲進行方式通常為進入一幕後，先將場所內進行一次完全的搜索，然後是一些動作關卡，最後要通過這一幕時，通常會是限時的動作選項及動作關卡，在不限時階段所使用的配音以非常孤寂的配樂為主，而限時關卡則非常緊張刺激，構成穿插整個遊戲的戰慄感，這些恰到好處的配樂，出自電影配樂家Angelo Badalamenti之手，又是一個好萊塢模式、電影層級的演出。遊戲特殊動作有五十餘種，甚至有些是小型遊戲，除了拖拉放置等基本3D動作外，也有彈吉他、滑冰、打籃球等行動模式。以上畫面與音樂的表現，都是為了讓人感受到平凡的主角群所面對的恐怖而配置，到底玩家要如何抉擇？可能是悲劇也可能是喜劇

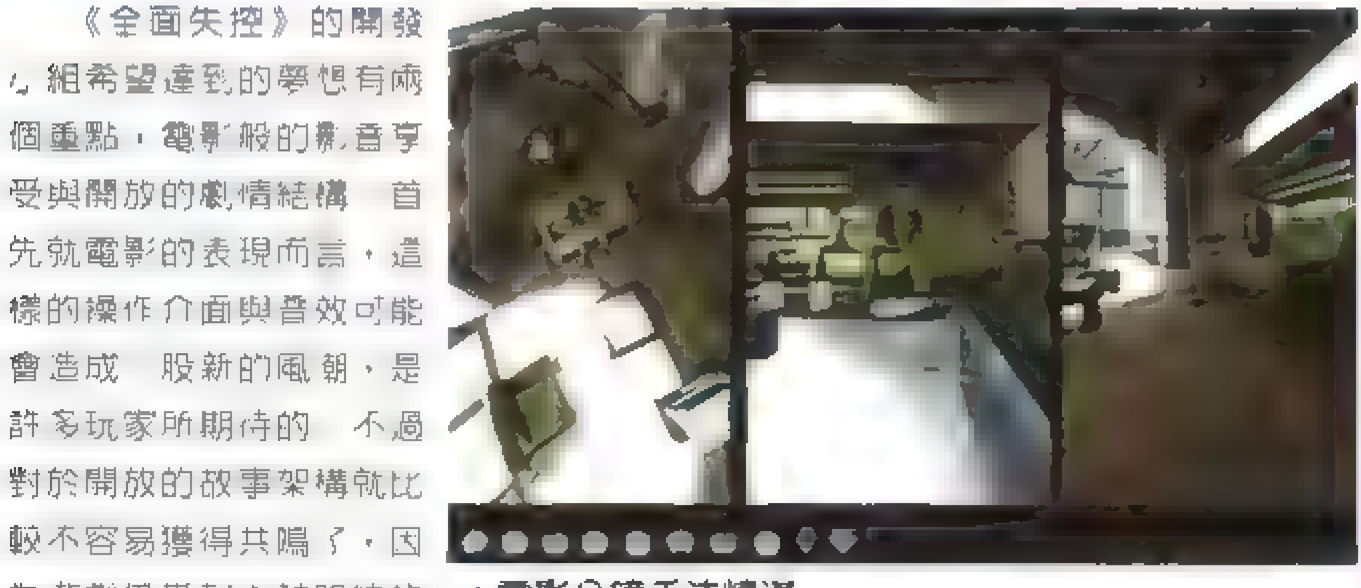


▲場景在下雪的紐約

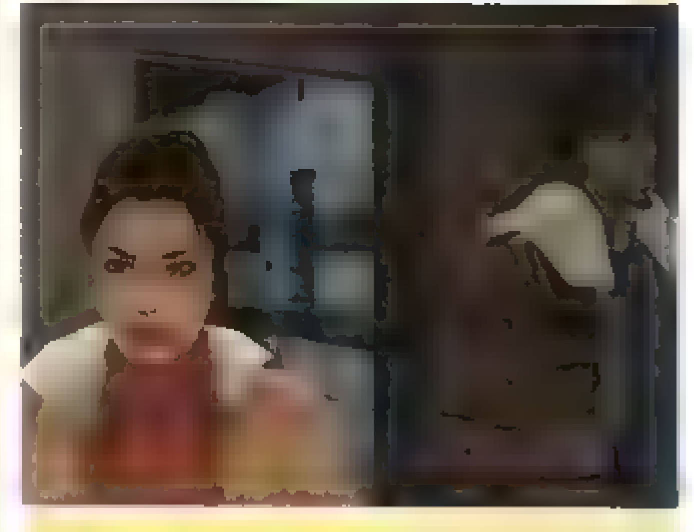

▲電腦和其他可拾起物品都可使用

結語：這是部恐怖電影

《全面失控》的開發小組希望達到的夢想有兩個重點，電影般的影音享受與開放的劇情結構。首先就電影的表現而言，這樣的操作介面與音效可能會造成一股新的風潮，是許多玩家所期待的。不過對於開放的故事架構就比較不容易獲得共鳴了，因為遊戲仍受到主軸路線的控制，雖然確實會因為一個選擇而導致之後的劇情大變動，但主軸路線的偏離會造成遊戲結束的設定並不算開放。雖有十多個結局，但某些未解之謎仍未解開，例如Lucas的前女友Tiffany沒辦法與Lucas達成Happy End就是一個頗受玩家詬病之點，因為玩家之所以能夠進行這個遊戲，純粹是因為主角的幻象其實是預知超能力覺醒所造成，而這種能力可以帶來扭轉未來的效果，所以玩家才會一玩再玩，希望避免某些遊戲路線，但是這個遺憾卻無法被彌補，玩家就不太能服氣了，Carla忽然愛上Lucas的劇情也是亂七八糟，這種怪誕的劇情給人虎頭蛇尾的印象。總括而言，遊戲的原創性，依然足以使其具備劃時代的意義，但細部的遊戲進行與劇情編排，可能是為了參展或上市，予人草草結束之感，畢竟以遊戲配備而言，《全面失控》的需求即使是一年前的電腦都可以跑得很順暢，可能是遊戲小組開發時間使遊戲高潮無法等候下去而有過於跳躍之感，仍不失其原創價值，值得加以收藏。

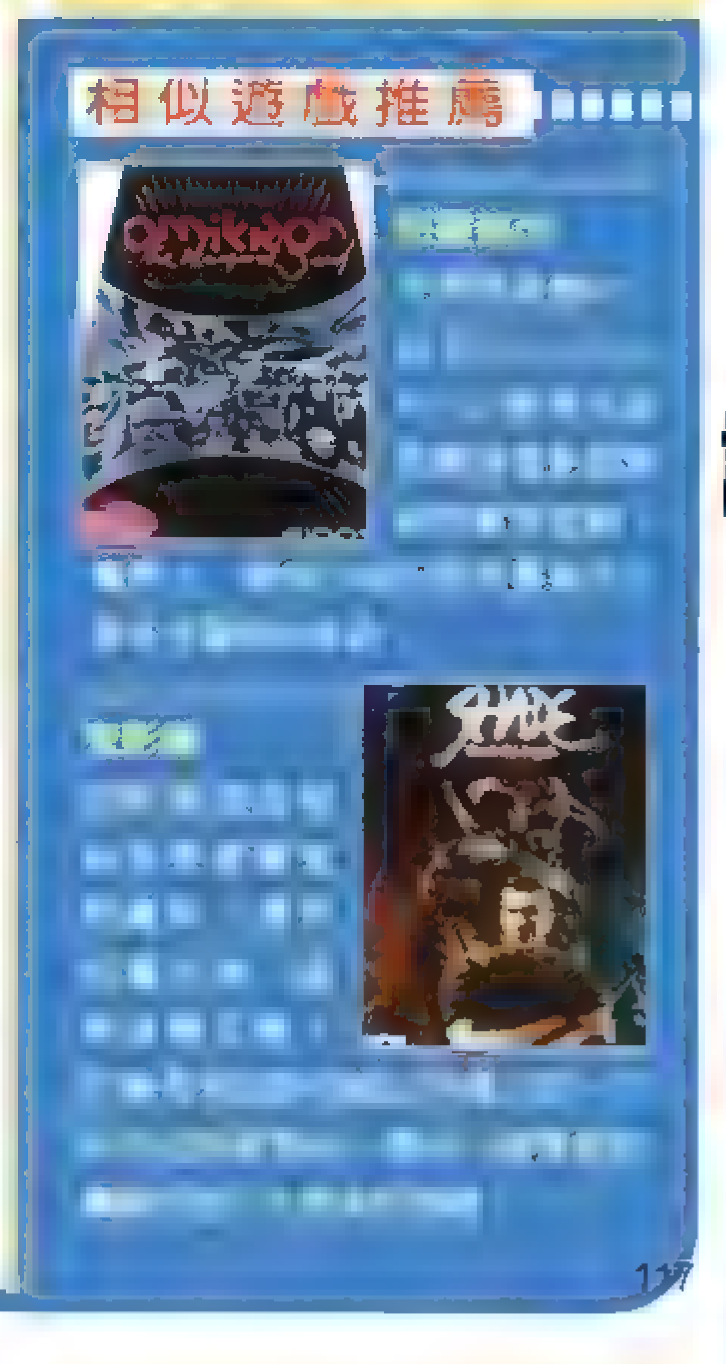

▲電影分鏡手法精湛





上手指南

1. 思考要像個具有高度智慧的罪犯
2. 行動要像個鉅細靡遺的CSI蒐證小組
3. 幻覺與現實的區分要把握好
4. 多玩幾次，嘗試不同路線，帶來不同的感受
5. 請記住，你將扮演導演的角色，愈誇張的行動愈有趣喔！



評遊戲 全面失控

臥底神鷹



…… 隻薇毛扣

Deadline Games

英寶格

動作射擊

NT$ 1080

http://www.totaloverdose.com/player.asp

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU

Intel Pentium III-1.5GHz以上

256MB以上

2GB以上

32MB以上並支援DirectX9之相容顯示卡

4X以上光碟機

相容於Direct Sound之音效卡

Microsoft Windows XP/2000

收藏指數

■佳選良品



收藏推薦

適合喜愛闖蕩江湖的孤獨槍客以及喜愛遊玩江湖本色系列的嗜血玩家群。

採用美式漫畫的3D動畫，加上大場面的爆破處理效果，全遊戲看起來頗有類似觀看迪士尼卡通的味道。

在遊戲的配音方面，採用了濃厚的西部墨西哥味道，有點類似搖滾版的味道，這種大鍋菜的配樂也展現了另一種風情

遊戲操控簡單類似CS，玩家們只要一手鍵盤、一手滑鼠就能打遍全墨西哥，並且獲得空前的勝利

畫面採用類似江湖本色的風格，且遊戲內容又挺有創意適合玩家們縱橫槍場的一款遊戲

隨著近幾個月各大強勢單機版遊戲的登陸，遊戲界似乎已經逐漸擺脫前一陣子純網路遊戲一枝獨秀的狀態，還記得前幾年Online Game幾乎吃掉了整個遊戲市場的大餅，單機版遊戲幾乎沒有生存的空間，但是隨著網路遊戲的過雜、遊戲內容大同小異(自由度高為其吸引因素)，月費卡的漲價(沒辦法，物價通貨膨脹)…等等因素，使得越來越多的網路玩家反璞歸真，回到了電腦遊戲的最初衷單機遊戲，再加上最近《神鬼寓言》等自由度頗高且遊戲畫面近過《魔獸世界》的3D視覺遊戲，以及《世紀帝國》等，讓玩家們能夠網路自由免費對戰的即時策略鉅作的推出，一夕之間似乎風雲變色，畢竟只要花一次錢就能享受一輩子的消費才是最體貼玩家且符合人性的方式啊。今天介紹給各位玩家的就是一款遊玩性十足且劇情吸引人的單機FPS動作射擊遊戲：臥底神鷹

征戰墨西哥

遊戲一開始的場景就是以主角Ramiro Cruze的父親為操作人物，以漸進故事去來引導玩家們進入整個遊戲世界當中，首先由Ramiro Cruze的父親來帶領著玩家們熟悉整個遊戲的操作方式以及使用方法，主角的父親本來是美國緝毒局(DEA)的幹員，在這次的任務當中，遭人設計殺害，並且還故佈疑陣將死亡現場佈置成注射毒品過量致死的樣子，而為了找出殺害父親的兇手，才剛出獄沒多久的主角立刻南下前往墨西哥，追查殺害他父親的兇手。而雖然整個遊戲都是英文對話、英文字幕，但是因為FPS遊戲幾乎都是開槍走天下，且遊戲內容對話大致上看動畫就能猜到一二故事內容，所以玩家們並不需要太過於擔心遊戲對話過於深奧而不能理解內容



遊戲隨時都可以看到主角一挑數人的場景。



嘿嘿～美腿的小姐要不要跟我來去喝一杯啊？

英雄不流淚



▲英勇的主角利用空中纜繩侵入敵方陣營，真是太勇敢了！

在安裝完這龐大的遊戲(完整安裝將近吃掉了1.53G)後，毛狗一開始抱持著一般FPS遊戲的心態試玩，沒想到一開始就被開場充滿戲謔意味的骷髏舞給笑的開懷，接著進入遊戲後；搭配上熱血音樂，進行的就是一場又一場令人心曠神怡的槍戰。雖然沒詳細看過使用說明書，不過在遊戲當中隨時都會依照當時的狀況給予提示以及使用熱鍵說明(雖然是英文的；但是看到[]包圍的熱鍵隨便試用一下大概也能猜到要進行啥任務)，而在遊戲當中許多的場景需要使用到多種耍帥特技(例如 SPACE鍵進行慢速酷炫的子彈時間(bullet time)和飛身射擊、跳躍射擊等等)，還記得以前《江湖本色》的時代毛狗我老喜歡那種周潤發加上吳宇森式的緩慢飛身開槍還擊耍帥動作，很高興的在《臥底神鷹》中也能不斷的耍帥使用，而且還能一邊耍帥一邊利用滑鼠中央滾輪切換槍枝；再加上毛狗以前在《CS》以及《CSCZ》時代苦練許久的Z字型跑法和猴子跳躍配合上《臥底神鷹》中可以靠近牆邊，或是柱子按下SPACE鍵習動電影《駭客任務》中Neo躍柱翻身殺敵避彈技術(遊戲中稱為「龍捲風攻擊」(Tornado))，這種畫面感覺就好像是自己在當電影一樣的厲利。

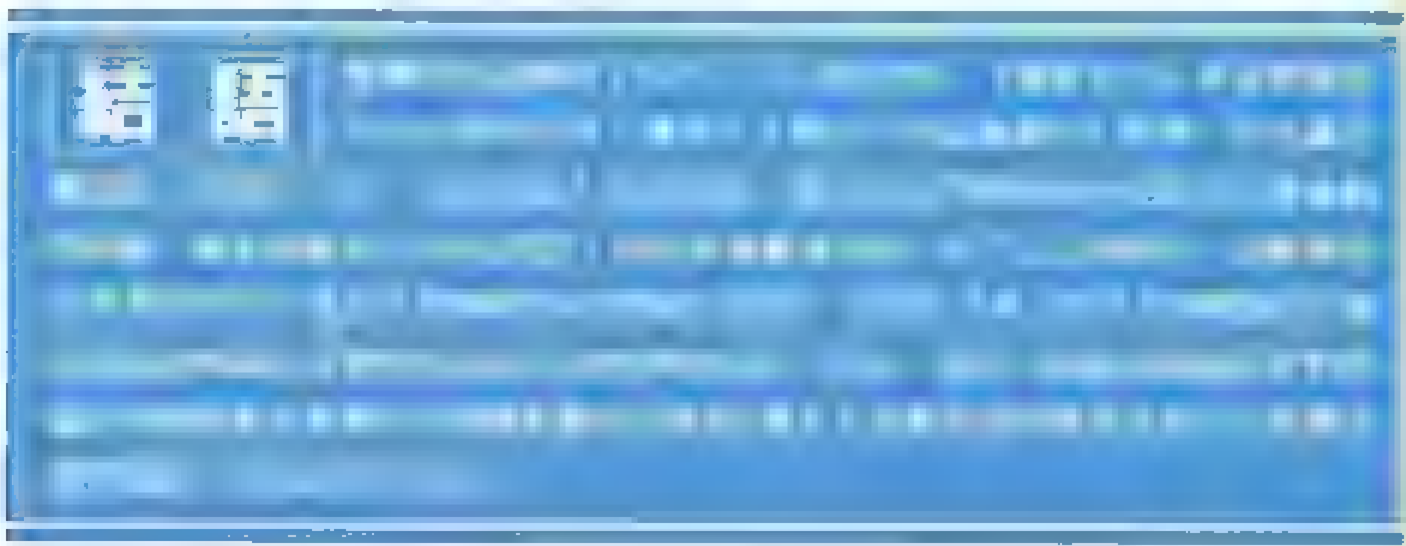


▲龍捲風攻擊！



▲看主角飛身連續殺敵！

另一方面在故事串場與過場間都會有著不同任務目的需要玩家們去完成，總之玩家們只要記得一句話，能開槍的就開槍！不管是汽油桶或者是停在路邊的汽車、建築物等，充分利用的話還能輕鬆殲滅成群來犯的敵人，而且遊戲中除了正統劇情外還到處摻入了戲謔的嘲諷遊戲風格，簡單來說類似耍酷英雄展現有如冷面笑匠的過場處理效果，例如：有一個場景(也就是為啥主角一開始會在醫院被抓到偵訊的事件起端)當主角殲滅玩大批敵人後；沒有注意到最後一位敵人手中握著的手榴彈已經掉落滾到了一旁的加油站，可想而知當主角看到的時候加油站已經發生了一場大爆炸；可憐的主角完全沒有因為槍戰而受傷，卻因為加油站爆炸而掛彩住院被抓住，毛狗還記得當時看到主角的表情時候已經快要笑翻天了。



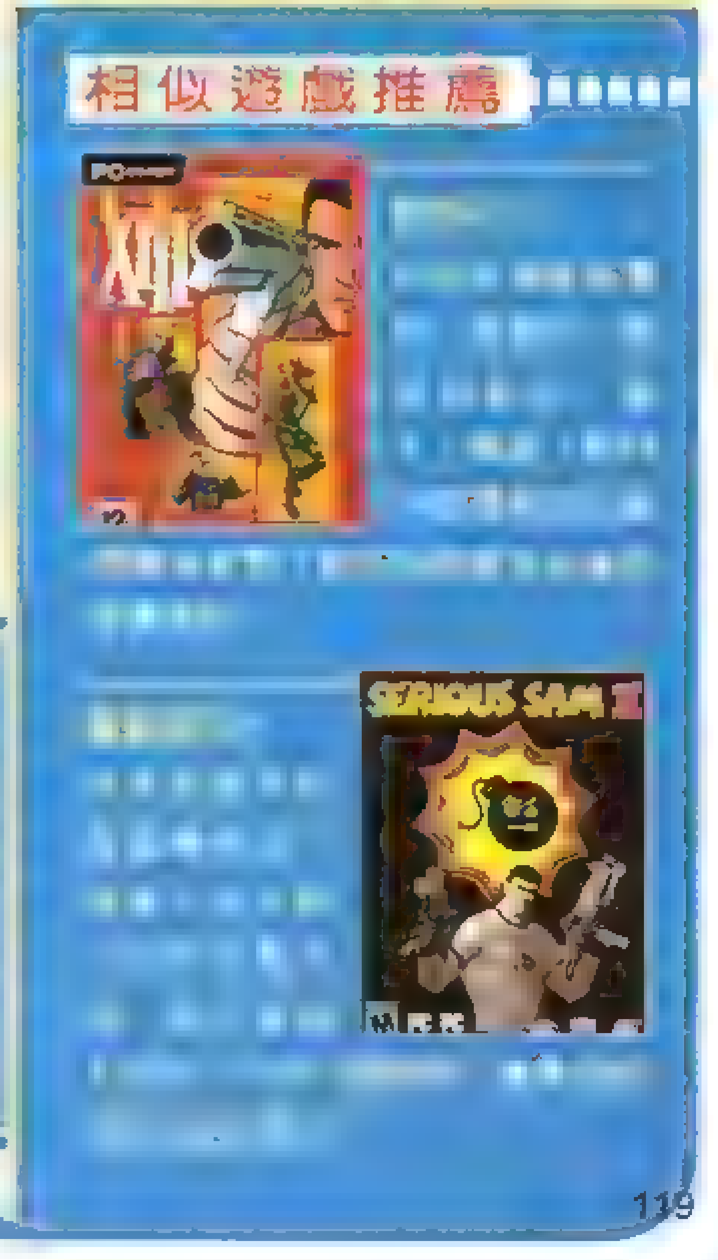


▲想暗算我？找死！

上手指南

1. 遊戲當中絕對建議時常使用空白鍵的慢速模式，因為這樣可以讓玩家們活的更久且殺敵殺的更帥點
2. 每次敵人出現紅色標記的時候就是可以使用爆頭模式的機會，記住別等太久讓紅圈圈消失喔
3. 跳車請按住滑鼠右鍵不放後，等時機再按下滑鼠左鍵即可輕鬆跳車，別忘了還能順便開槍耍帥喔
4. 靠近牆壁按下空白鍵使用慢速耍帥模式還能來個空中翻滾躲開子彈兼殺敵，非常好用
5. 當玩家如果因為遊戲快慢切換過多而感覺到頭暈(連毛狗也時常發生)的時候記得一定要馬上關機休息，不然對身體不好唷

相似遊戲推薦





電影夢工廠

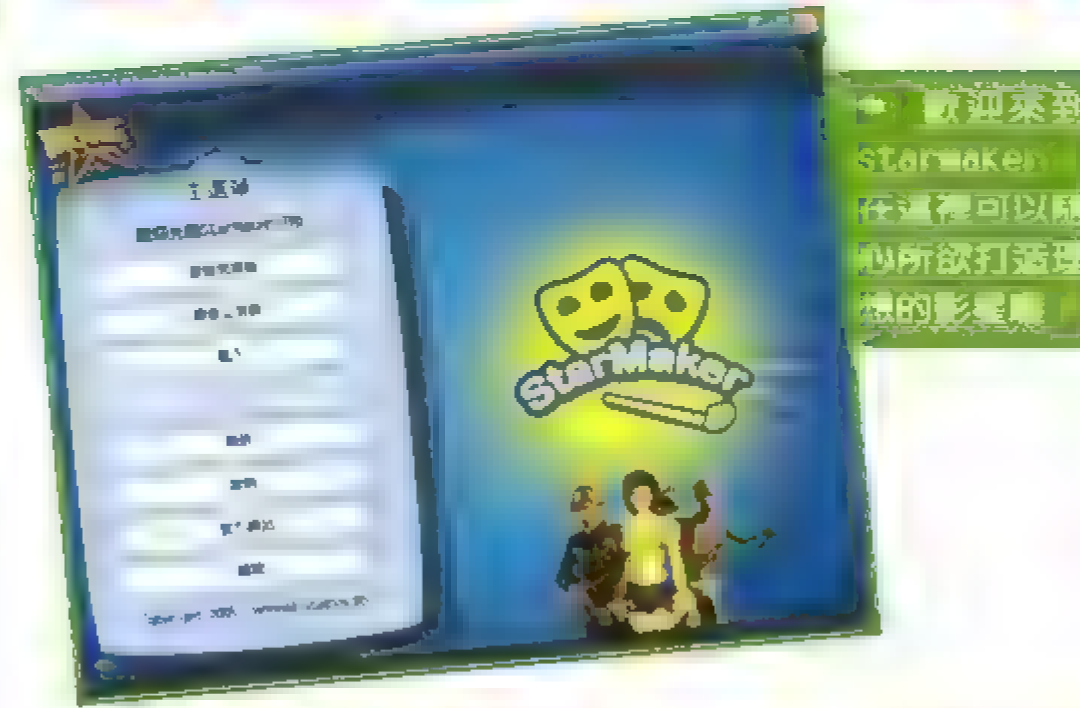
StarMaker 明星製造機攻略

打造一流影星



當個一人之下（老闆）萬人之上的電影導演，最大的好處就是可以隨心所欲地挑選演員，不過最困擾的也莫過於前來試鏡的演員，都不符合你心目中理想的條件。而在《電影夢工廠》(The Movies) 裡，你一點都不用擔心這個問題，除了有表演學校能夠為你培育出未來的明日之星，遊戲裡專屬的「明星製造機」(starmaker)，也能夠幫你把所有的好萊塢大明星通通一網打進。

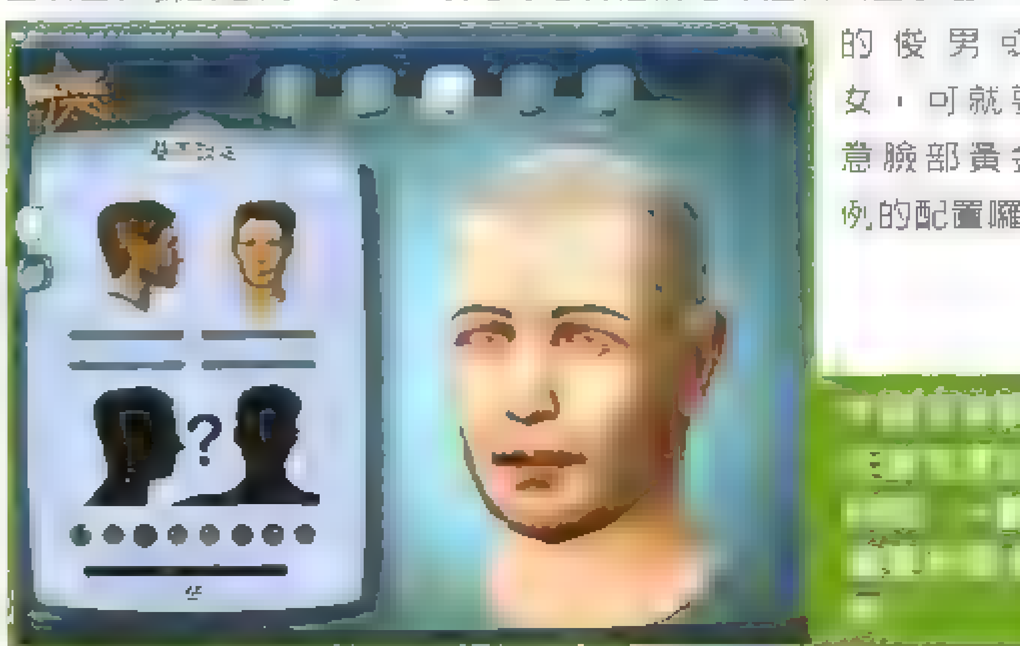
打開「明星製造機」，你一定會被細膩的調節系統與上千種的物件所嚇到，在選擇建立男性或女性之後，接著就是利用簡單而細膩的調節系統來創造你的明星，調節項目包含頭型、髮型、髮色、臉部特徵、膚色、年齡，乃至於體型、個性、技能、壓力承受度、情緒、美食，甚至還有飲酒臨界值…等，任何形象的明星完全可以依照你個人的喜好來打造。想創造出有迷死人不償命笑容的湯姆克魯斯？還是擁有票房毒藥之稱的瑪丹娜？甚至你覺得這些明星都不夠看，想成為周星星第二，當個自導自演的全方位藝人，那麼你也可以依照自己的臉孔，打造出一個想成為好萊塢超級巨星的自己。好了，廢話不多說，現在就帶領你一探「明星製造機」趣味豐富且容易上手的強大創建功能。



歡迎來到Starmaker，在這裡可以隨心所欲打造理想的影星喔！

創新的

首先，創造一個明星最基本的是要選擇頭型、髮型與臉部特徵。男性與女性的頭型約各有40種形狀供你選擇，不夠？那麼你一定要來試試頭部融合設定，你可以先選擇兩種頭型，然後將這兩種頭型進行融合動作，如此一來所產生出的頭型與膚色將會是全世界獨一無二，喔喔！想知道你與妮可基嫚生出來的小孩會長成什麼樣？也許這個設定也能夠完成你的願望。在這個基本設定當中，玩家可以先設定出明星容貌的基調，當然，若是你想打造的是最適合演出浪漫文藝片的俊男或美女，可就要注意臉部黃金比例的配置囉！





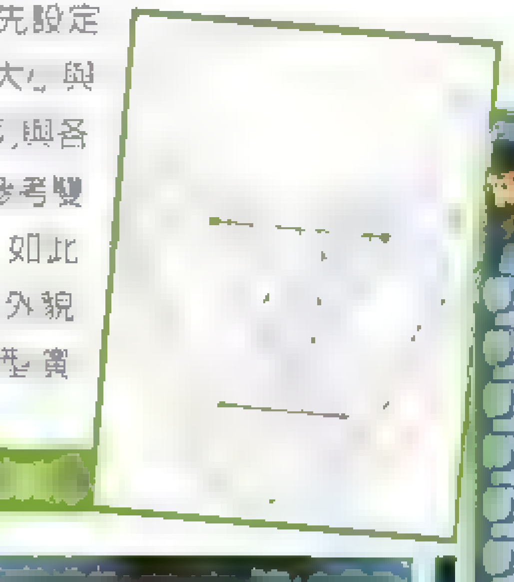


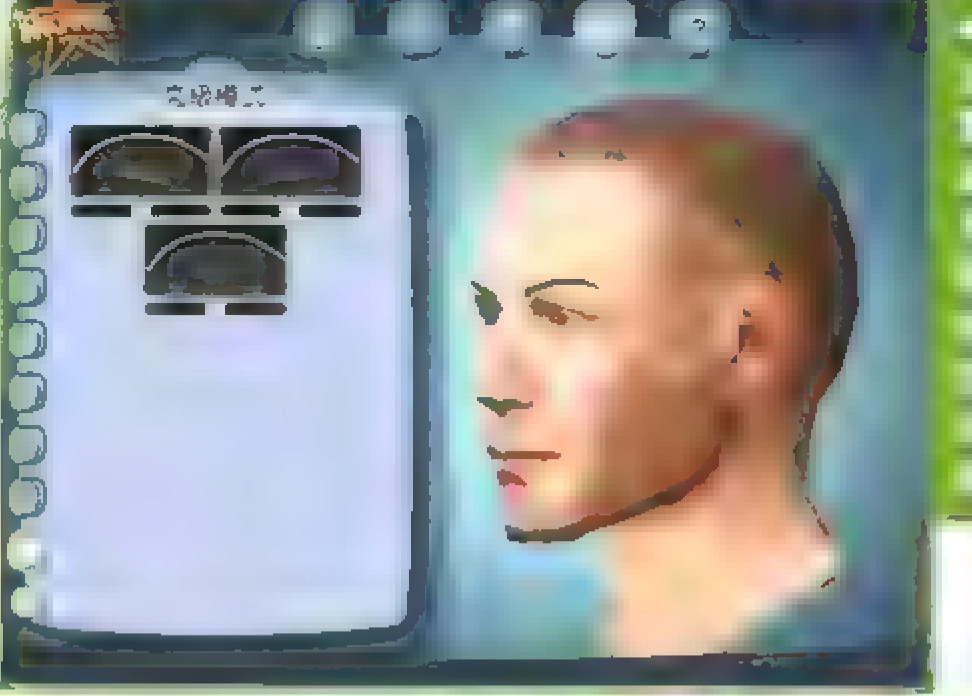


帥哥美女

談到打造偶像明星臉孔，符合希臘羅馬美學以及數學家畢達格拉斯所提出的黃金比例準沒錯！科學家分析全球俊男美女的臉型，發現其中高達98%的人都符合黃金比例，鼻子的長度、寬度與臉頰的比例…等，都可以1：1.618的黃金比例為基準，來進行高級細部的臉部特徵調節，黃金比例簡單的參考方法是，將臉孔橫向劃分成五等份，縱向四等份，眼睛的寬度作為橫向基準，縱向的基準用以確定眼睛與鼻子的位置，其中輪廓的寬窄以及眼睛五官的相對位置，都會影響臉部大小的觀感。在全臉比例方面，上臉部比中臉部稍短，中臉部又較下臉部稍短所呈現的比例最為好看。

明星製造器當中的高級臉孔塑造功能，能夠讓玩家更進一步調整明星的臉部特徵，其中可供調整的項目絕對超乎你想像，不論是眼、鼻、唇、耳、骨…等各部位，都有相當豐富的微調項目供玩家進行修改。在進行高級特徵調整時，可先設定好靈魂之窗──「眼睛」的大小與位置，因為整個臉型的比例與各器官部位的相對位置都可參考雙眼的大小與位置來訂定，如此一來，你才容易創造出在外貌和形象上都高人一等的美型演員。







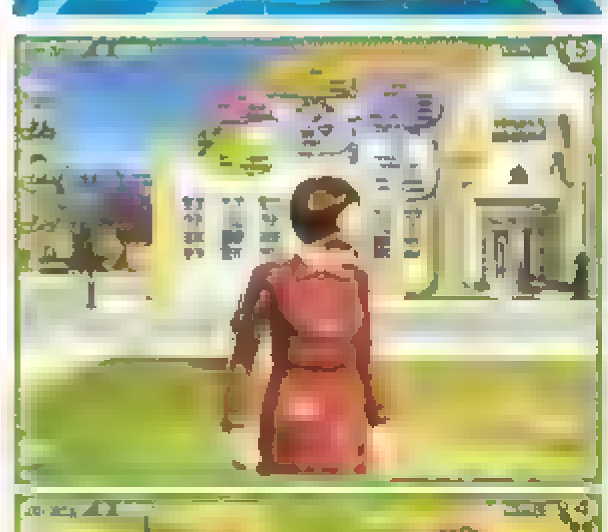


唇形

星的唇形也是塑造美麗的重要環節，在「明星製造機」裡，可藉由上下唇的幅度微調，來創造出像是安潔莉娜裘莉的豐厚性感，或是茱莉亞羅勃茲的寬闊大嘴。唇形調整的訣竅在於，嘴唇約為鼻寬的1.5倍，上唇比下唇略薄，且略為前凸，唇型有畫龍點睛之效，再搭配適合的唇色選擇，總之萬變不離其宗，設定好整臉比例與相對位置之後，再進行更細部的角度與顏色選擇，才能突顯出臉部的整體感與協調性。







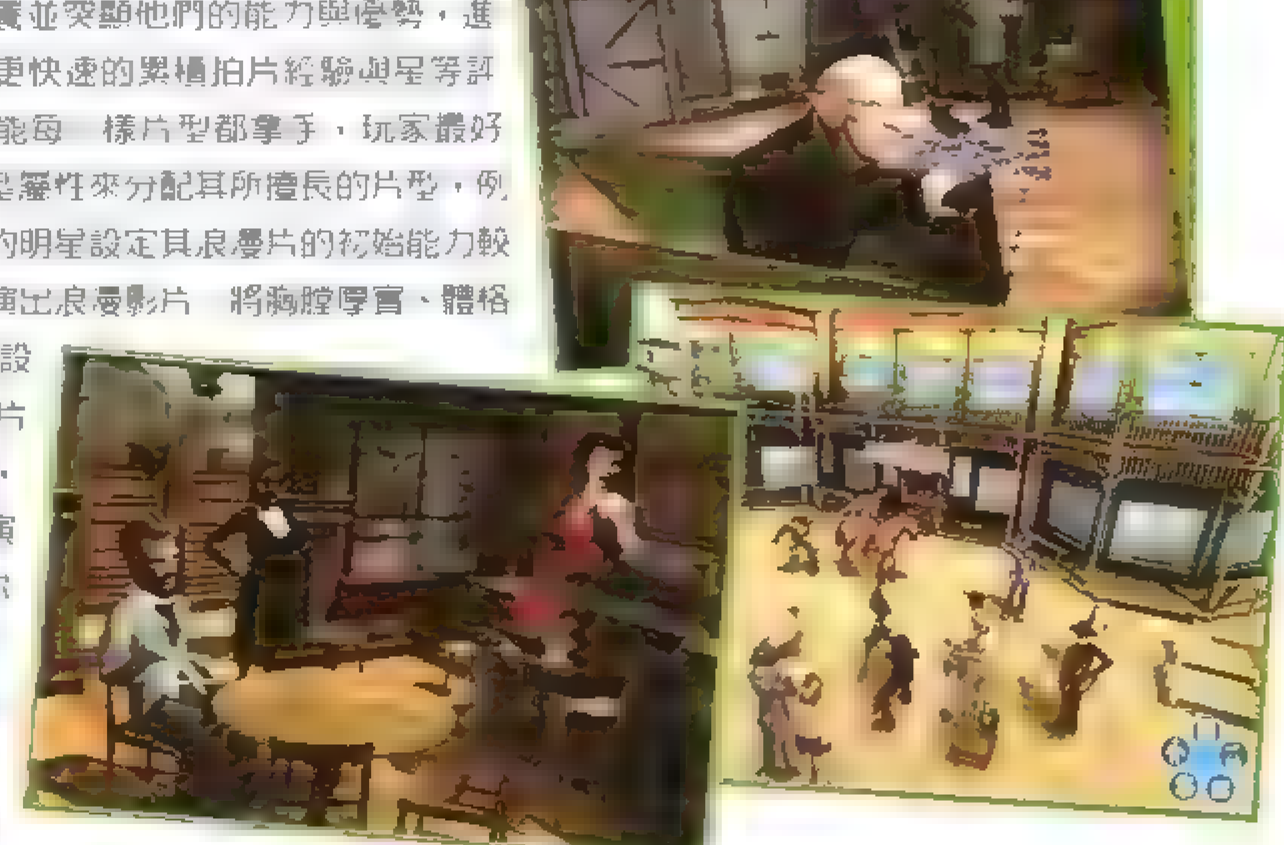


精心打造

明星們想要快速成名翻紅，光有出色的臉孔還不夠呢！當你精心打造完成明星臉孔之後，接下來便是人物相關屬性的設定。在外在屬性方面，可運用明星資訊選項來設定明星的外表，也就是除了臉龐外最受人矚目的身材了：苗條度與胸膛／胸部大小。外表屬性意指明星的整體臉部吸引力，加上苗條度與胸部大小共三項外在屬性，數值設定越高，明星的形象與星等評價也越高（胸部越大評價就越高？），也就比較適合演出外型要求較高的電影。因此，玩家在安排明星們演出時，若能夠視其相關屬性來配置演出片型，理所當然的，該片的叫好叫座程度也就越高，明星的演出評價也就會越高。

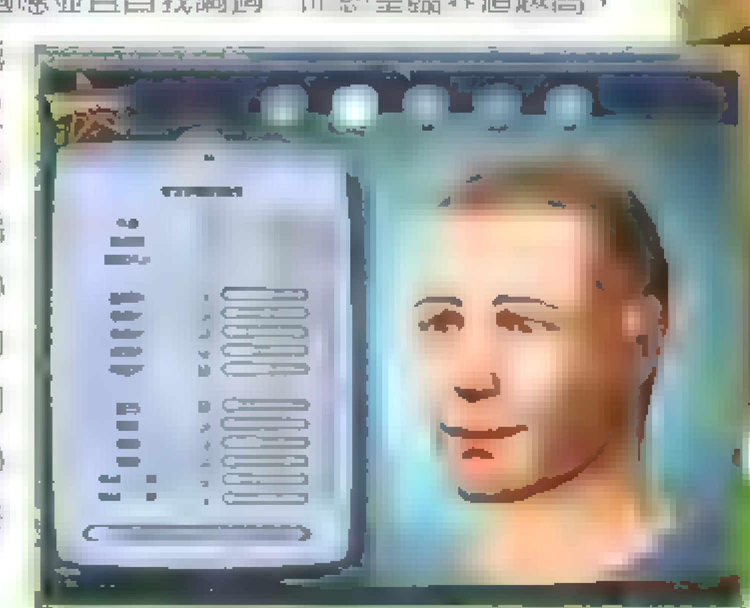
外在

在內在屬性方面，明星的個別技能絕對是最重要的一部份。玩家必須設定明星們演出不同片型的初始能力，多多安排他們演出或練習所擅長的片型，就能培養並突顯他們的能力與優勢，進而能夠使明星們更快速的累積拍片經驗與星等評價。但明星不可能每一樣片型都拿手，玩家最好是以每個人的外型屬性來分配其所擅長的片型，例如：將外貌出色的明星設定其浪漫片的初始能力較高，並且多安排演出浪漫影片；將胸膛厚實、體格魁武的性格男星設定其動作或科幻片的初始能力較高，並且多多安排演出。如此一來你會發現在他們在演出耗資億萬的電影大作時，才能如虎添翼，適才適性啊！



不容忽視

除了個別技能，內在的壓力、無聊、慾望以及情緒屬性的設定也不可忽視。壓力與無聊的臨界值越高，他們就越能辛勤地工作不發飆，當工作量不定常有閒晃的情況時，也比較能夠適應並且自我調適。而慾望臨界值越高，明星對於食物和酒精的抗拒能力就越高，也就不容易失態與臃腫。肥胖又邋遢對於明星形象來說，可絕不是件好事！另外，在個人情緒屬性上，臨界值上限越高就越容易保持快樂的心情進行工作，不會隨意擺出大明星的臭架子。相反的，情緒臨界值降低的話，明星就會不爽，甚至會要貴為電影老闆的你，他或她要拍拍屁股跳槽走人了！





分配內外在

整體而言，內外在屬性的總數值是固定的，只要拖曳各屬性之下的bar即可快速設定。內外在屬性的分配是相對的概念，要如何取捨端賴玩家的分配，當然，有一好無二好，玩家應該將各明星的屬性與將來的演藝發揮做適當的搭配，若明星外貌極為過人，內在壓力、情緒與慾望臨界值卻低到破錶，你所塑造的大明星就容易情緒失控、行為出軌，到時你不但為了要安撫伺候他而疲於奔命，甚至連幫他辛苦打造出的明星路也會在一夕之間毀於。因此身為電影公司老闆或是導演的你，必須要花點心思評估，打造出內外在兼具的明星，讓他們憑藉出色的外表與適切的行為，並且多多演出自己適合的片型累積經驗，這絕對是明星們快速爬升爆紅，成為好萊塢超級巨星的不二法門！（當然囉！除非你想創造出討厭的明星，利用導演身份大吼他，並看他們喝的爛醉，被全世界男人唾棄的樣子…）。最後，精心打造的明星們當然是要登台好好發揮一番囉！只要在經營模式當中，點滑鼠左鍵抓取在表演學校外面排隊的任意一人，將他放進表演學校當中的輸入明星室，便會跳出視窗詢問玩家要將哪一個新創造的明星輸入遊戲。

就是這麼簡單，你也可以打造自己的超級巨星，讓他或她在舞台上熠熠發亮





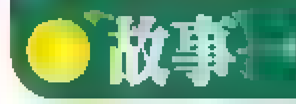


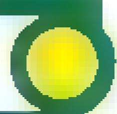
巾幗英雄—花木蘭



如何代父出征立下戰功 攻略流程細說

DATA





少年出英雄

故事 花家村起風波

花木蘭與師弟朱芝華青梅竹馬，兩小無猜，懵懂年少的朱芝華對木蘭師姐心儀已久，時常想表達自己的心意，但卻怕遭到師姐的拒絕。一天，芝華試著讓木蘭的姐姐花木蓮幫自己把親手給木蘭準備的酸梅湯送去給師姐，結果口快心直的木蓮世露秘密，萬般無奈只得全盤托出，羞身木蘭不知如何應對姐姐的追問，只好藉口匆匆離開。花木蘭來到院內，看見朱芝華正在習武練劍，於是上前要與芝華切磋武藝，雖然朱芝華害怕師父責備[illegible]，但卻不好違心上人之願，結果被靈巧的木蘭偷襲而落敗。正在這時，家人來報，木蘭之父花弧叫兩人到大廳商量事情。原來是大汗劉征戰北方柔然國而招募精兵，父親花弧被列入其中，望著年過花甲而又體弱多病的父親，想想年幼無知的小弟，花木蘭靈機一動，告訴大家她有辦法，叫大家等她一下。木蘭先回到自己的閨房和柴房裏拿上自己的私房錢，準備到村裏去尋找男式服裝。當她來到花家村橋頭時，遇見獵戶花子正在尋找他的走丟的兒子，助人劉樂乃快人之本，花木蘭答應花子幫助尋找，在河邊的柳樹下，花木蘭找到了正在跟父親捉迷藏的小花子，花子劉感謝你，便會邀請你去他家裏玩。相請不如偶遇，花木蘭徑直來到花子家，不巧花子未在家，卻意外找到一件男式頭巾，說是拿不如說是借，日後加倍奉還，花子看在花木蘭尋找孩子的份上，不便責怪木蘭，於是花木蘭很順利找到了男式頭巾；花木蘭此刻突然想起姐姐前幾天給心儀的男友做了一件衣服，不妨回家找姐姐借，聰明的木蘭撒謊告訴姐姐準備給芝華做一件過冬的衣服，苦於自己愛武裝不習女紅，借上姐姐的樣板衣，依樣畫瓢，表達自己對芝華的深情和愛慕，木蓮姐姐欣慰的答應了木蘭的要求，這樣木蘭輕鬆地拿到一件男式衣服。

剛從姐姐的閨房出來，木蘭看見淘氣的弟弟花聰正在河邊釣魚，弟弟高興地告訴木蘭，他釣到一雙男式靴子，真是天助我也，不過好吃的弟弟不會輕易給木蘭，條件只有一個：糖葫蘆換男式靴子。小事一樁，木蘭趕緊去道具店給弟弟買上一串，哪知淘氣的花聰嫌木蘭太摳門了，將男式靴子扔給木蘭便扭頭找小胖玩去了。在左邊的河邊看見弟弟正與小胖在玩耍。小胖驚慌告訴木蘭，最近村裏竟然來了一群野狼，直接威脅村民的生命。至於詳細情況只有村上的張大爺知道，事不宜遲，木蘭急急忙忙去村裏找張大爺，張大爺將情況一一告訴給木蘭，老人家唯一擔心的是野狼是否全部消滅完？是否還有隱匿的野狼？張大爺的憂慮讓木蘭想起弟弟的安全，於是木蘭返回河邊，果然，一隻野狼正要襲擊弟弟和小胖，性急的木蘭哪敢怠慢，三招五式就輕鬆擺平了這只隱匿的野狼，於是木蘭返回村裏將好消息告訴張大爺，得知木蘭劉民除害的義舉，張大爺感激地將花家村的傳世寶劍——薄葉刃劍贈送給木蘭，木蘭自然是非常感激。

所有的男士裝備找到了，木蘭即刻回閨房換上男裝，便回到大廳去找父母商量替父出征的事。父親當然不願自己的女兒拋頭露面，血染沙場，歎惜自己年老無能…，正在左右劉難之際。父親的好友鐵冠真人前來拜訪，聞聽木蘭替父從軍，忠孝兩全，很是感動，決定收木蘭劉徒，並傳木蘭碧落九重技能。無奈的父親終於明白這是天意，木蘭雖劉女子，但從小就喜歡騎馬射箭，閱讀兵書、戰策，般般通曉，命中注定她會有此一役。於是父親決定考驗木蘭的武學——去消滅村外的狼群，劉民除去後患。

支線1

在花家村會遇見千里迢迢來我國尋找四大發明的馬可波羅，是否願意幫他尋找四大發明　造紙術？好奇的木蘭自然是樂善好施，助人為樂的，於是木蘭在花子家幫他找到造紙術，馬可波羅將　萬金錢或合成火藥的配方讓木蘭選擇其一。魚與熊掌不可兼得！

PS:火藥配置方法——

支線2

個採藥人在採藥時不小心把藥鏟丟在了村外，木蘭是否幫助他找回藥鏟？在消滅掉所有的狼後，隨便在最中間的那棵樹下找回藥鏟（此任務將直接影響後面的劇情發展）學會火藥術後，便可以到道具店去買些合成材料，便可以輕裝上陣啦。

完成任務後，便可回家繼續與父親商量。態度的堅定和嫻熟的功夫，不得不讓父親忍痛割愛，因劉無法找到理由拒絕木蘭的請求，最後吩咐芝華一起隨木蘭去從軍，以便有個照應。朱芝華當然求之不得，於是加入隊伍。於是二人便同去參軍。

故事三　丹靈霖府申仗義

從軍途中，木蘭和芝華借宿丹靈霖府，此府是一戶姓金的人家居住。他們驚奇地發現此府雖大，卻單單只有老夫人和貼心的丫鬟居住。在與老夫人的攀談中，木蘭瞭解到事情的真相：原來一個叫志空真人的道士得到金家的傳家之寶，擄走了獨子金犁要挾金家，時常威逼老夫人。木蘭的眼睛能容忍此惡劣行徑？義憤填膺的木蘭決定救出金犁。忽聞整個府宅都被一群銀甲尊神包圍，原來是志空的特使奉命前來威逼老夫人交出傳家之寶。木蘭和芝華倉促迎戰，雖然這群尊神道行還不是挺高，但他們人多勢　，單純用武功難於對付，擅長使用火藥術師兄妹更需小心謹慎地應敵。

打得落荒而逃。正要對他們問罪之時，志空道長卻親自前來。雖然取勝，但也消耗不少精力。木蘭雖然不怕，但畢竟敵人現在已經有了志空真人助陣，也未免有點擔心不能力敵。幸好此時木蘭的師父隨即出現，志空見鐵冠真人出現，氣勢便落了下風，但顧於面子，不得不繼續周旋下去。原來鐵冠真人早算到木蘭有此一戰，於是前直傳授木蘭新的技能，　　　　空　於是木蘭天資聰穎，在師父的教導下，很快學會了　　　　舞技能　木蘭在師父的幫助下當場將志空打得　敗塗地，志空羞愧難當，只得長江後浪推長浪，於是　　



借宿丹靈霖府



上山去救人吧

　氣。於是決定隨鐵冠真人潛心修煉。

　　　人給木蘭交待了一下後，便帶志空　　了，志空臨走說出金犁被關在威虎山上。木蘭受金母之托，前往威虎山救人。由於剛才一役已經耗盡身上的裝備，木蘭擔心會再出什麼意外只好先回花家村再合成新的火藥才可上山救人了。準備好一切後便可一路殺上山去。在山上果然遇到一群想對志空報仇的銀甲尊神，只好一路殺將上去。上到山頂，才發現這裏別有　天，　裏果然還有　　　　既來之，則安之，於是二人破洞而入，闖入山洞。裏面果然還有大批的守衛。一鼓作氣，消滅所有的敵人　　　　發現金犁已經躺在了那裏，過去一看，發現他已身中西域七色蛇之毒



闖進山洞吧，金犁就在裡面

主線1　完藥鏟任務

二人解救金犁，回到花家村找采藥人想辦法。沒想到，竟然得到珍貴的七色蛇解藥，真是好心有好報，二人回到山洞，將藥丸給金犁服下，果然是靈丹妙藥，金犁立即醒了過來。金犁全家感激不盡，對報答大恩，將祖傳翡翠玉鐲相贈。木蘭也卻之不恭。兩母子想留　人多住幾日，但從軍期限已近，只好送二人上路。

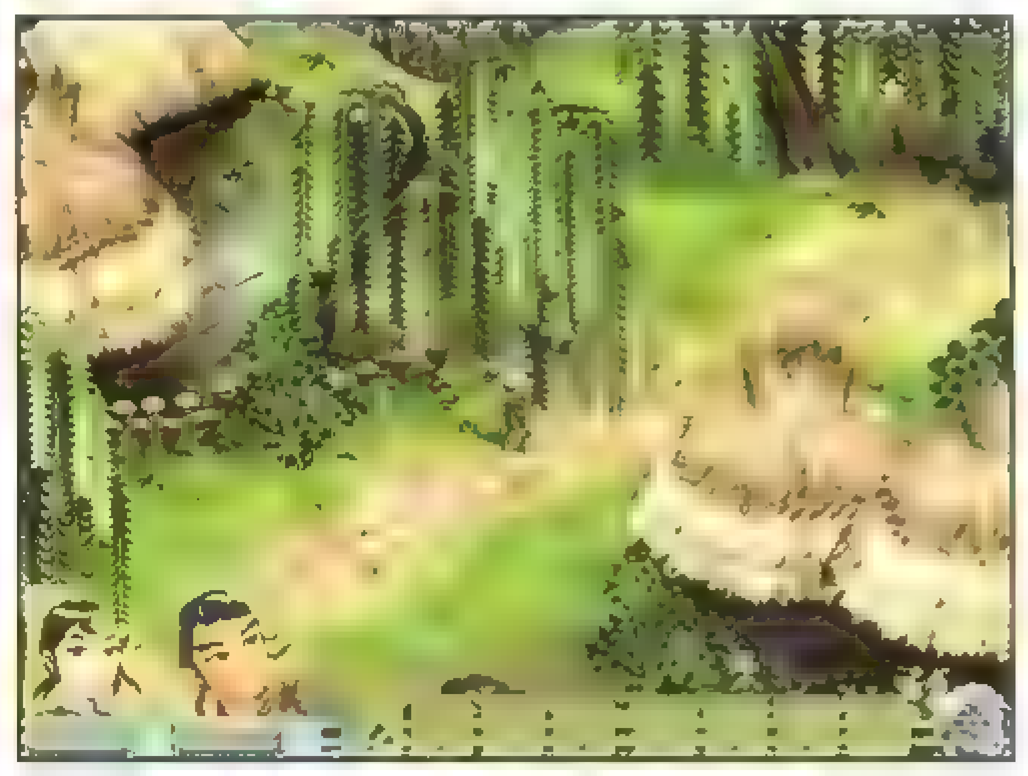
主線2　沒有完成藥鏟任務

二人束手無策，只好聽天由命，金母也聞訊趕來。但金犁已經無力回天。金母傷心之下也氣絕身亡，好在兩母子見上了最後一面，也算不無安慰。二人將他們的後事安排妥當之後，便繼續前往軍營。

PS:旁邊有條八卦的路往上走，向右走到底可發現兩個寶箱　可得1萬金錢及地雷兩個。

故事三 少年將軍初立功

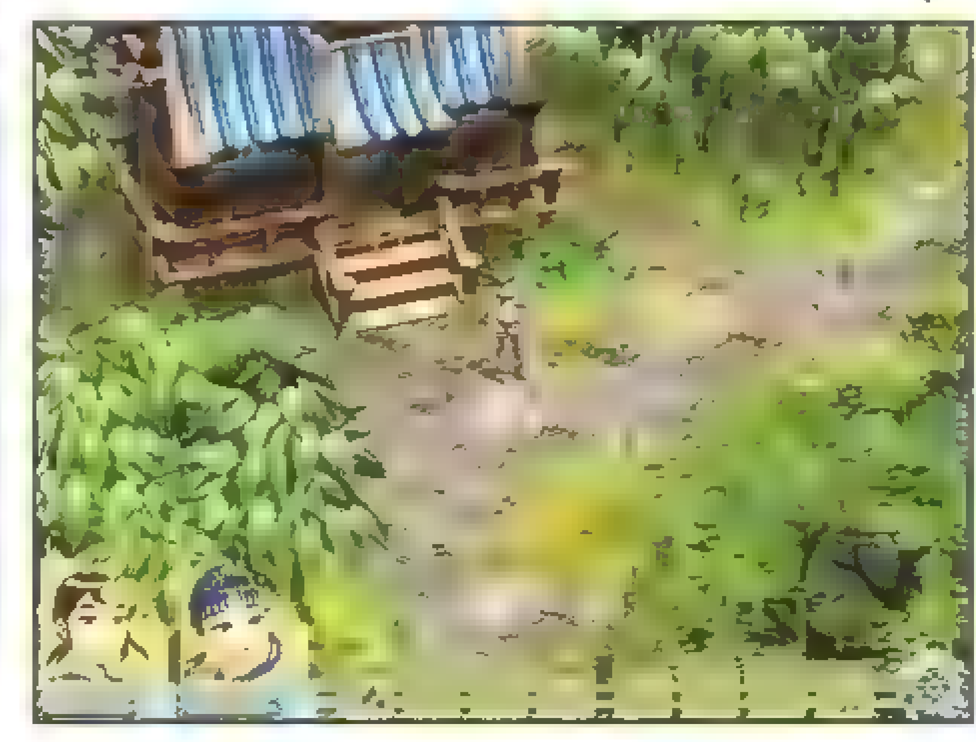
經過一路奔波，二人總算到了軍營，二人將軍牌交給守衛，守衛通報之後，二人前往軍帳參見劉承儀將軍。原來木蘭的父親本與將軍就是同生同死的好兄弟，將軍雖不知木蘭是女子，但替父從軍也很受感動，於是將二人先安排到火房工作，並叫木蘭無事時來與他講論兵法。因長途跋涉，於是先讓管事馬元奎帶二人前往軍帳休息。



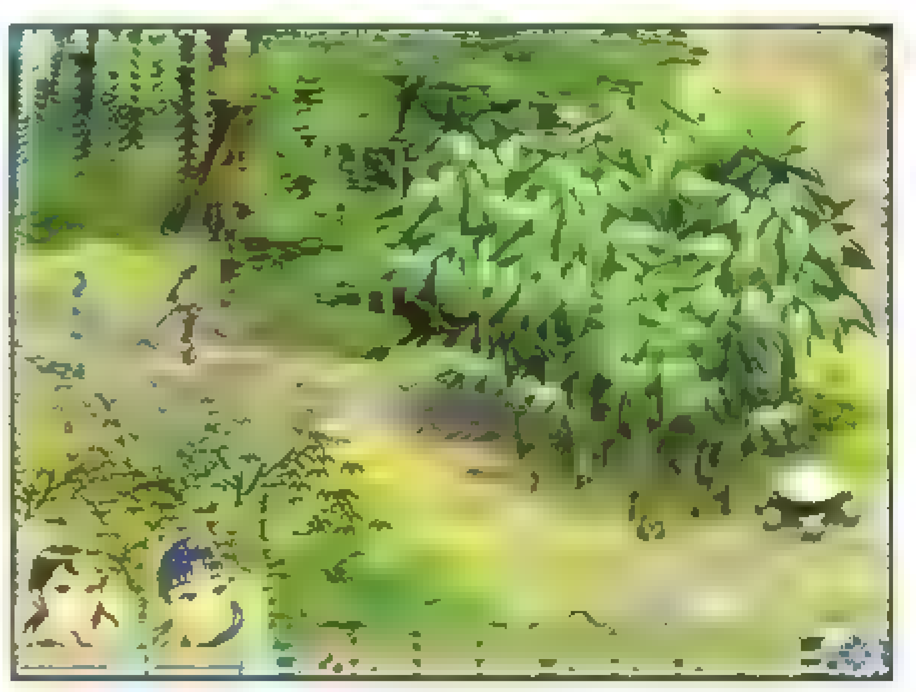
▲ 一路波折，總算回到軍營了

二人前往火房報到後。一天，正在後院摘果的時候，被劉承儀將軍的女兒劉芊芊誤認為是奸細，進而大打出手。木蘭看此小姐太過任性，於是決定教訓她一下，此時劉承儀將軍路過，立即制止了二人。劉芊芊直接將木蘭視為奸細稟告父親，劉將軍當然教訓女兒不對，並告知木蘭的身份。並讓二人好好相處。一天，木蘭回到火房竟然發現劉芊芊綁在角落，並封住了口。木蘭解開她身上的繩索後，才知道原來馬元奎竟然是柔然國的奸細，而且意圖把軍隊的作戰計劃也露給柔然國，無意中被劉芊芊撞見，所以才把劉芊芊關在這裏，此時馬元奎恐怕已經逃了出去。情況緊急，二人立即到書房將此消息報告元帥，元帥當機立斷，立即讓二人去馬元奎的必經之路——黑水渡去追擊馬元奎。

前往黑水渡的途中，竟然遭到荊棘嶺山寨的二兄弟焦文、焦武的攔路搶劫。二人前後夾攻，將二人圍在核中，二人奮力突



▶ 趕緊將馬元奎是奸細並有可能已逃走的事告知元帥

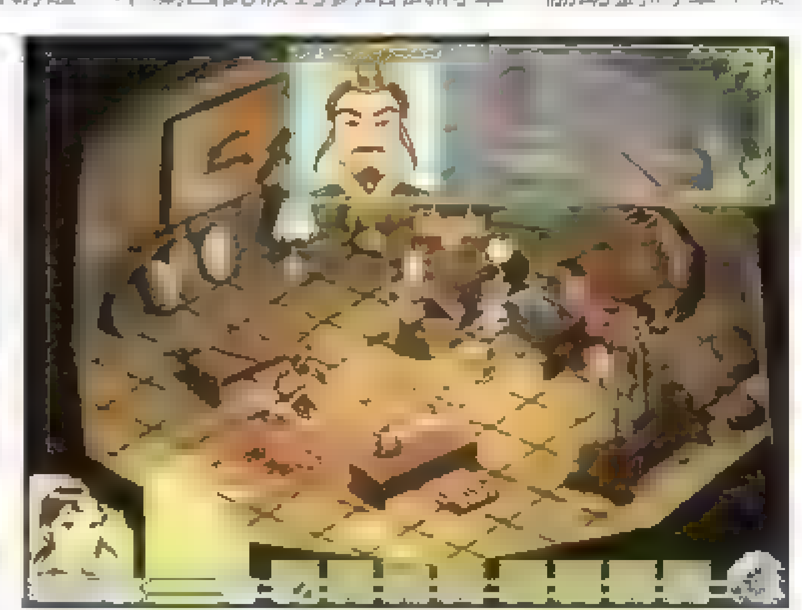


◀ 出任務了，去黑水渡追人吧

圍，終於殺出一條血路，將二人制服。正要將他們處斬，幸好二人的父親來得及時，看到木蘭使用的招式，覺得似成相識，便問木蘭師從何人，木蘭如實相告。原來焦家是劉將軍的舊部，由於當然失散而失去劉將軍的消息，只好落草為寇。木蘭把他們追擊馬元奎的消息告訴他們，於是他們便指引二人前往黑水渡，他們也回去收拾行李準備前往軍營繼續為國效力。

二人來到黑水渡，到一間茶社去打聽消息，沒想到此茶社竟是馬元奎的母親所開。詳談間，馬母發現木蘭的見解竟與自己亡夫的觀點相同，於是說出馬元奎的父親生前所著書《紫書丹經》上有一句「木蘭西去東來」，於是木蘭說出自己的真實姓名。馬母一聽，來者正是馬父生前所說的有緣人。便將該書送給木蘭，木蘭打開一看，竟是治軍方略，並且還有一項絕技——疾風掃葉。

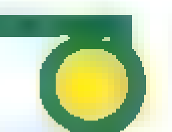
所謂冤家路窄，正在此時馬元奎趕回家中，馬元奎見花木蘭竟然在自己家中，轉身便逃，二人追將出去，馬母不明事情真相，便叫出一大群人來對付木蘭。經過一番苦戰，終於打敗馬元奎。經木蘭說明，馬母才得知自己兒子竟然出賣國家機密，想到自己丈夫一身對兒子苦心栽培，現在兒子竟然做出這等事來，於是決定大義滅親……二人帶著馬元奎回到軍營後，劉將軍大喜，並將此事上告朝廷，木蘭因此被封為昭武將軍。協助劉將軍平柔然之亂。



▲ 立下大功，木蘭被封為昭武將軍

劉夫人把木蘭叫到身邊，經過瞭解，也對木蘭刮目相看，便有心將劉芊芊許配給木蘭。木蘭見說到這裏，只好找個藉口回到帳中。皇上為鼓舞士氣，親自來到軍隊，並與劉將軍商議如何平柔然之亂，木蘭獻計當與北夷各部落結為同盟，也日舉兵南向，可聯合其他部落阻截背叛負義的部落首領；其次應在長安招募納士以增我軍實力；最後安撫臨近的悅般、烏孫、渴槃陀、鄯善等部落，然後待機再進攻柔然。皇上對木蘭大加讚賞。於是決定讓木蘭與朱芝華前往悅般等國，與之結盟。

征服蠻夷，建功立業



故事二　悅般國求和

二人經過千辛萬苦來到悅般國，但王宮守衛聽說二人是南朝將軍，因此不讓二人進入。面對王宮的守衛，可以選擇是否殺進去。

選擇一：殺進去

被守衛團團圍住，好不容易打敗守衛，這時悅般可汗竟然來到門口，於是二人上前說明來意，可汗見二人以武力想要進入皇宮，直接將二人拒之門外，與悅般國的關係也因此直接破裂。二人只好繼續去說服其他部落。

選擇二：想其他辦法

二人見守衛如此，只好作罷，決定再想想其他辦法。二人來到城內打聽消息（先詢問城門入口處的老者，再詢問武器店前蹲著的小孩，再去酒館詢問客人）得知公主得了一種失心病，群醫無策，可汗正在為此發愁。二人見這是一個見可汗的好機會，便到處去尋找神醫，幾經打聽，終於在酒館得知城裏本來有一名神醫，可是外去采藥未歸，可汗已經派人到處去找了，二人決定先于可汗找到此人。來到城外，正碰上神醫被一群北魏官兵攔住，二人見到了大局嚴重，決定打發掉這些官兵。趕走官兵後，正要帶神醫回城，卻有人放冷箭將其殺害，真是一波三折，木蘭眼見神醫在面前倒下，就會失去良機，便講明自己的來歷，神醫見二人要救自己國家的公主，拼着最後一口氣講出了醫治此病的藥就在自己家中。二人回到城內神醫家中，果然找到醫治此病的清心丹。二人又來求見可汗，守衛一聽他們有救公主的良方，立刻通報。



▲帶神醫回城途中，不料神醫卻被暗殺



▲在神醫家中找到清心丹

二人終於見到可汗，可汗見二人原來是北魏將軍，已料到二人來意。知道二人要求和，所以並不懷疑此藥的真假，讓公主服下，不久，公主就漸漸好轉。可汗為感謝二人，答應與北魏互不侵犯，永世修好。

支線1

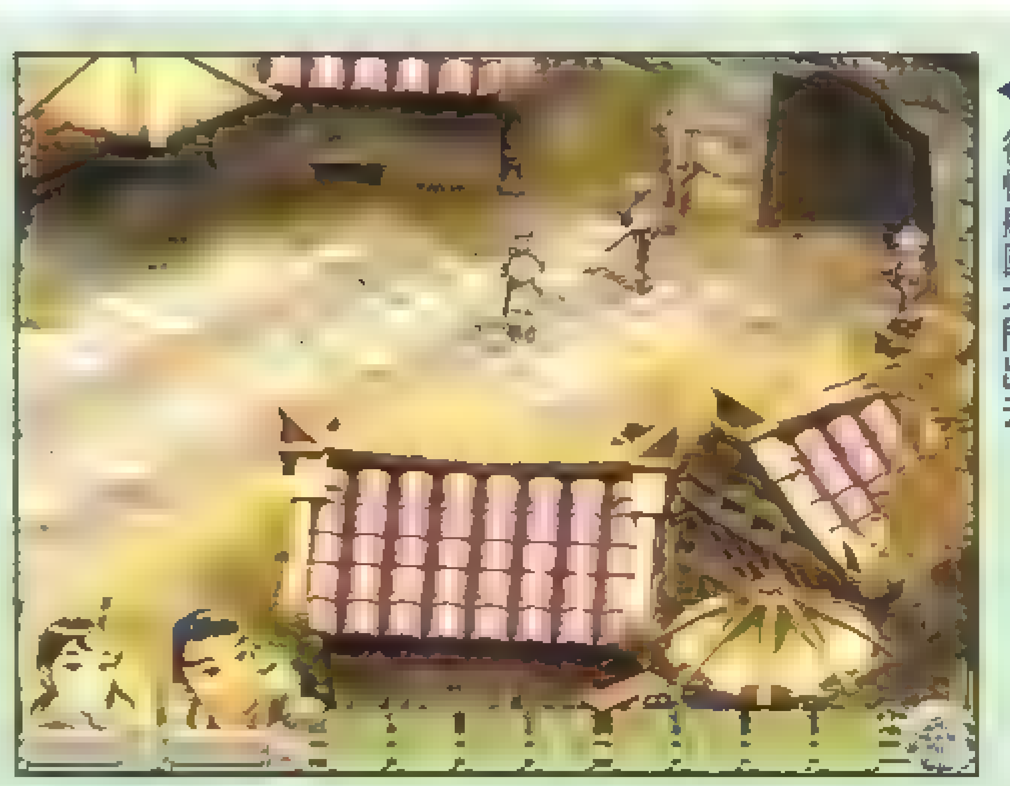
在悅般國又遇到……（以下數行掃描模糊，僅可辨讀部分字詞）……術，解決城外紅樓女神醫……後，在城外的茶館先跟門口的女生講一下話，就可進入茶館，跟茶館……男生聊……就可獲得……萬金錢或者學會高級人蔘之術。



在城外的茶館先跟門口的女生講一下話，就可進入茶館

故事三　蘭密格兒沙漠擒賊

在悅般國內可以買到一套新的裝備，然後在道具店去買些高級人蔘……從悅般國北門出去，……荒無人煙，……大寶正……，一幫土匪就將二人攔住，要收過路費，眼見此人十分……，是個……之才，於是木蘭……收到自己……，於是與朱……將其擒住，沒想到，他既然不服氣，於是木蘭將其釋放。上官……回到山寨，重整人馬，再次來與木蘭決戰，木蘭……之……，再次將其擒住。但見他是個人才，於是又決定釋放他。擒二縱之後，上官黎不僅佩服得五體投地，……木蘭不殺之恩，決定去投靠軍營，追隨木蘭行軍……，於是木蘭讓……到……將軍處報到。



◀從悅般國北門出去

故事三 鮮卑國取親

鮮卑拓跋氏原是北魏皇族，因[illegible]不[illegible]，[illegible]到塞外，建立鮮卑國。二人來到鮮卑國境，[illegible]拓跋珍妮，二人說明來意，公主聞聽[illegible]，不敢[illegible]主，便帶二人來到城內，求見大[illegible]，[illegible]魏將軍親自前來結盟，[illegible]，便[illegible]事[illegible]



▲ 公主似乎被車師國的人擄走了

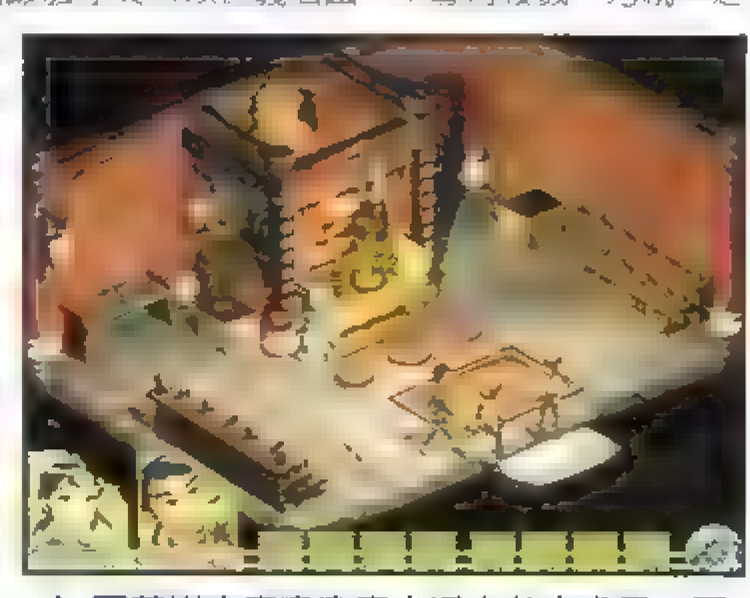
[illegible]，大[illegible]父女[illegible]大[illegible]，於是大[illegible]將珍妮[illegible]此事[illegible]大[illegible]一[illegible]，[illegible]，[illegible]大[illegible]之[illegible]，大[illegible]人擄走，[illegible]公主[illegible]，[illegible]，[illegible]一[illegible]，[illegible]不一[illegible]戰。

▲ 去登山崖救公主吧

[illegible]是[illegible]名[illegible]，[illegible]種植了大量的奇花異草，[illegible]國[illegible]高望重的名人隱士，[illegible]年前，鮮卑[illegible]車師國，[illegible]戰敗，[illegible]是[illegible]年前之[illegible]，於是二人主動請[illegible]救人，大[illegible]見二人如此，於是指[illegible]二人前往登[illegible]路

[illegible]登[illegible]，才發現[illegible]人[illegible]，終於[illegible]，[illegible]大[illegible]不[illegible]之[illegible]，可[illegible]不[illegible]人，[illegible]在二人的[illegible]下，[illegible]珍妮[illegible]，於是想要把康[illegible]，[illegible]大[illegible]，於是先讓珍妮回城，然[illegible]大[illegible]父女[illegible]二人，[illegible]將珍[illegible]大[illegible]，大[illegible]能[illegible]，[illegible]此行的[illegible]大[illegible]

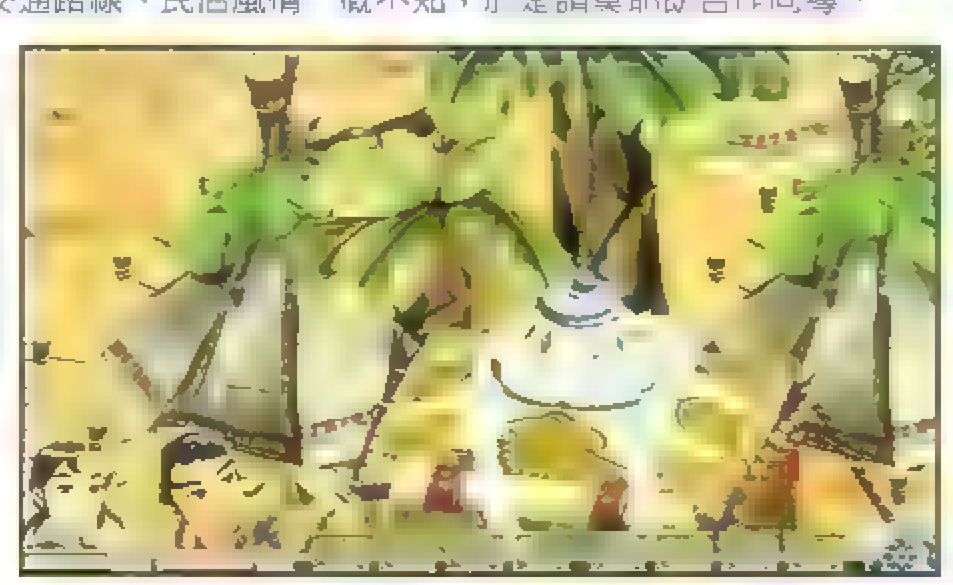
然[illegible]女[illegible]大汗，將事情來龍去脈告訴大汗，大汗[illegible]，[illegible]北魏結盟。但珍妮[illegible]，[illegible]女子，看破紅塵，決意出家為尼。木蘭心裏十[illegible]不[illegible]，[illegible]已定，於是[illegible]大汗[illegible]，[illegible]二人留住已無多大意義，便[illegible]人[illegible]



◀ 終於救出公主

故事四 百草嶺得書

不久，二人便來到百草嶺，這百草嶺因整個地方受[illegible]的毒液侵擾，瘴氣濃重，而[illegible]路崎嶇，蜿蜒[illegible]長而得名。二人小心行至百草嶺的交叉路口，突然看見前面竟然有[illegible]隻巨大蟲精正欲襲擊一行人[illegible]人立即上前助陣，打死蟲精，才知此人名莫耶朗吉，本是拓跋族人，父母雙亡，幸得[illegible]過路道人收留，去年恩師不幸過世，傷心之下便[illegible]人獨居荒野，鮮與人交往。今日在此練功時，忽然遭到大蟲偷襲，傷到右腳，不便逃走[illegible]。幸得二人正好前來，十分感謝[illegible]人的救命之恩。木蘭本對柔然交通路線、民俗風情一概不知，於是請莫耶朗吉作向導。



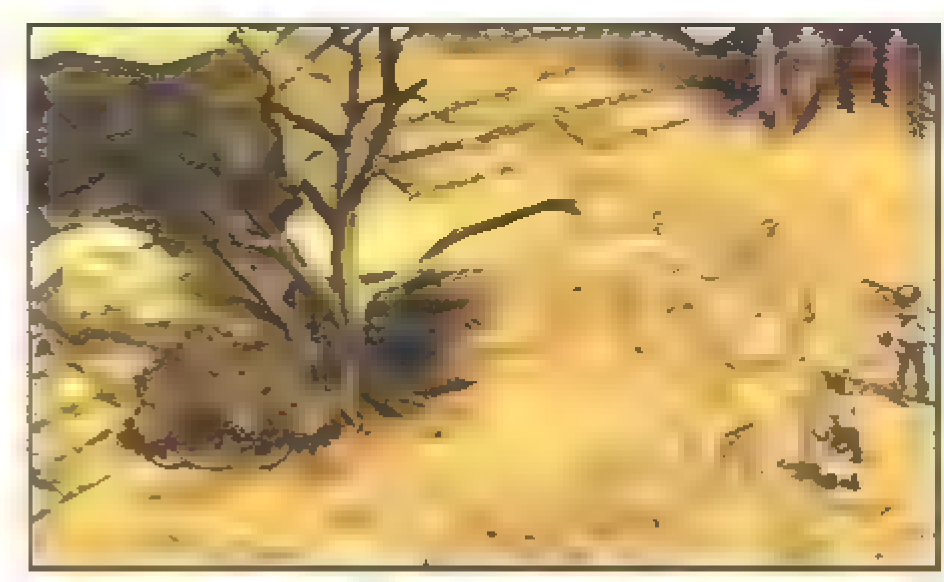
▶ 百草嶺瘴氣濃重

莫耶朗吉感激救命之恩，於是答應木蘭，但因為自己尚有事在身，於是讓木蘭先行，待他處理完私事後，前來追隨二人。於是[illegible]人與之分手繼續上路，這時前面又[illegible]人將[illegible]人攔住，原來是百草嶺寺廟空空真人派人前來請[illegible]人入寺相見[illegible]人隨來者入寺，原來空空目觀如今戰亂四起，民不聊生，不願出現群雄割據的局面，又見拓跋宏孝文帝以仁義治國，不專恃殺戮，乃統一之主，於是願將自己生平所研究的《火術秘笈》贈與木蘭，願他們此行能不動干戈而平息戰亂。木蘭答應空空定盡自己所能，將此戰儘快平息。因此[illegible]人決定立即上路

▲ 百草嶺寺廟空空真人派人前來求見，不知有何內請

故事五 魂斷八卦陣

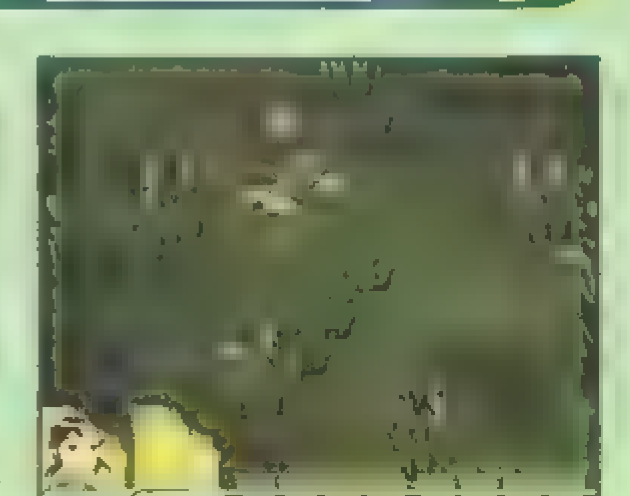
人眼看柔然國就已經離此不遠了，也感到危險也一步步離他們不遠。不久，二人來到一沼澤地－烏孫部落，只見此處亂草雜生，而且食人草樹到處都是，真是一步一驚心。二人好不容易闖出來，殊不知更大的危險還在前面等著他們。果然，出了沼澤地，前面就是柔然大將牙裏郎擺下的八卦陣。二人見此陣依五行八卦所列，變化多端，二人均未見過此陣。無計可施間，這時莫耶朗吉辦完王趕來追隨木蘭。朱芝華見莫耶朗吉已到，木蘭的路可有人指引。於是自己先去闖陣，但不出一刻便因誤入陷阱而陣亡。木蘭傷心之極，於是便和莫耶朗吉共入八卦陣，經過不斷的努力，終於大破八卦陣，來到敵軍陣營，木蘭見到朱芝華尚存微弱氣息，傷心欲絕，便奮力將牙裏郎擊殺，終於讓牙裏郎說出救朱芝華的唯一辦法。而且還聽說劉承義將軍在軍營竟然被人出賣，現被柔然擒住，關在柔然城內。木蘭知道柔然要用劉將軍來要挾北魏，短時間不會傷害他，於是決定先去找靈藥救芝華。雖然路遠，而且一路險阻非常，也要一試。於是木蘭讓莫耶朗吉幫忙照顧朱芝華，自己便隻身前往天山尋求靈藥。

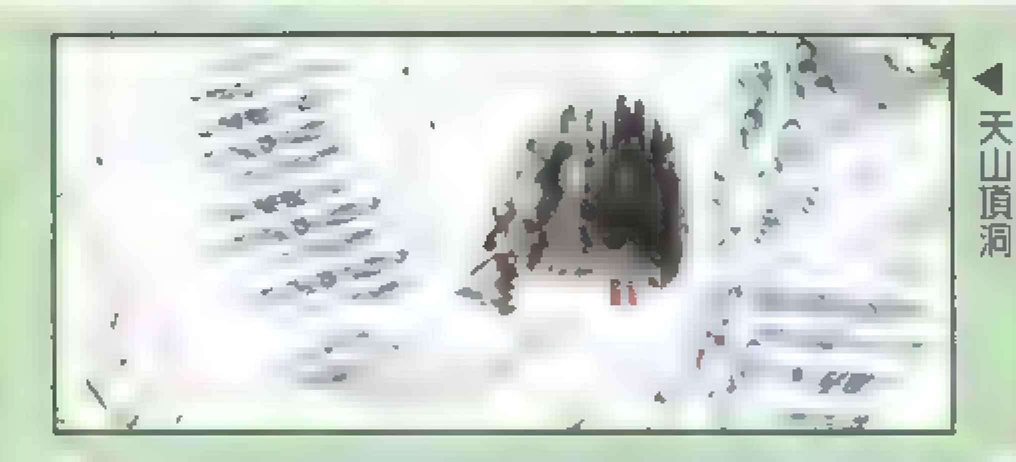

◀ 小心這的食人草樹


◀ 奇怪的八掛陣

故事六 天山尋藥

木蘭回到沼澤地，再經沼澤地西北方，直往天山。天山長年積雪，山中野獸怪物十分兇惡，木蘭為救芝華，將心中悲憤都發泄出來，將牠們全部殲滅，終於來到天山頂洞，見到天山冰蠶老人。


▲ 木蘭來到天山

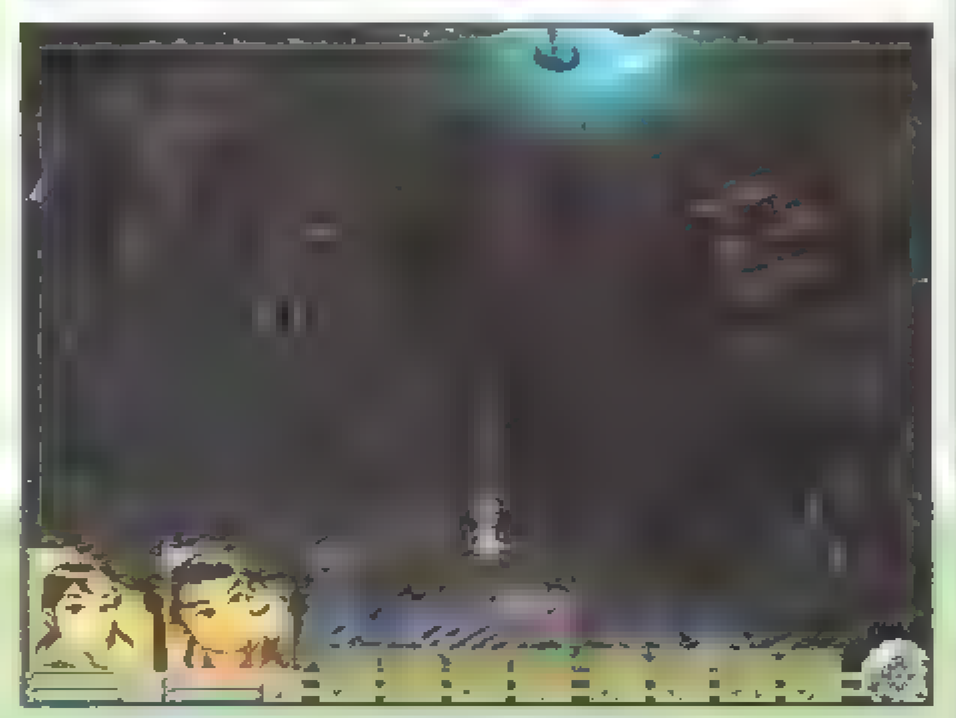

◀ 天山頂洞

主線1 救活芝華

天山老人雖然感慨木蘭千辛萬苦來到這裏，但仍要考驗一下木蘭，但知木蘭非自己對手，便以五成功力一試身手。木蘭因為救人心切，加之入軍幾年來日習武操練，最終獲勝。冰蠶老人雖然以五成功力應對，但仍佩服木蘭的膽識與武學。於是將回生丹交與木蘭。木蘭千恩萬謝後便立即告辭，趕回救人。木蘭拿到靈藥，更覺得來路更長，恨不得立即飛到芝華身邊。不過，漫漫長路，還是經過幾天，才見到莫耶朗吉。見朱芝華已經沒有呼吸了，趕緊給他服下靈藥。朱芝華服下靈藥後，果然身體漸漸變暖，不久，便醒了過來。莫耶朗吉見朱芝華已醒，此事已了，而且，八卦陣一過就是柔然國境，木蘭已不需要自己幫助了，於是便告辭，繼續去過自己的隱居生活。木蘭十分感謝他的幫助，但因軍務在身，也不便多留，只好由他自去了。等朱芝華完全康復後，就與他來到柔然國。

主線2 未救活芝華

天山蠶老雖然覺得木蘭的千辛萬苦來到這裏，但也不能違背當年的誓言，決意不給靈藥，木蘭見天意如此，只好作罷。回到八卦陣，見朱芝華早已氣絕身亡。最後，只好與莫耶朗吉把好好安葬。莫耶朗吉見木蘭非常傷心，於是決定陪他前往柔然國。

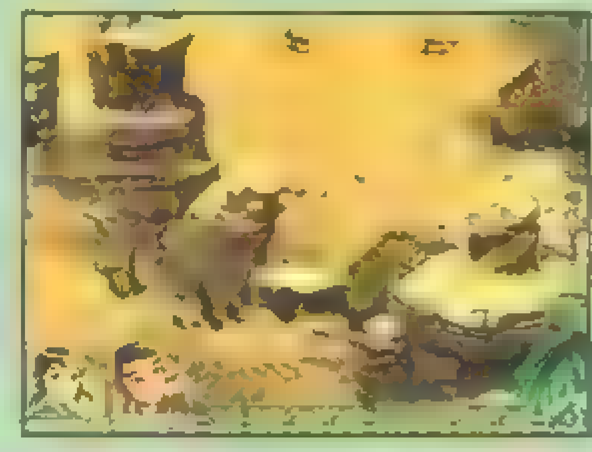

▲ 芝華死後由莫耶朗吉伴木蘭繼續旅途

故事七 大戰柔然國

DS 朱芝華於死，以

二人在柔然國經過仔細打聽，原來劉元帥自從被擄之後就被關在柔然國的地牢內。於是二人決定前往地牢救人。不過，柔然國的地牢守衛森嚴，而且以柔然國的地火封住，要想進去，守衛是雖然是第一關，但地火不滅，根本無法入內。就算無人把守也休想救人。如今，只有先滅地火，再伺機救人。於是二人到處找滅地火的方法。終於在城外的藥販處得知，他的祖當曾經有一種滅地火的方法。不過已經失傳。二人於是決定前去找冰蠶老人想辦法。於是二人又前往天山，找到冰蠶老人，說明來意。果然，冰蠶老人有一本《冰術密笈》，但這書乃是他的鎮山之寶，不可輕易交出。要想得到此書，唯一的辦法就是用《火術密笈》與之交換。木蘭如今又為了救人，只好交出《火術密笈》。

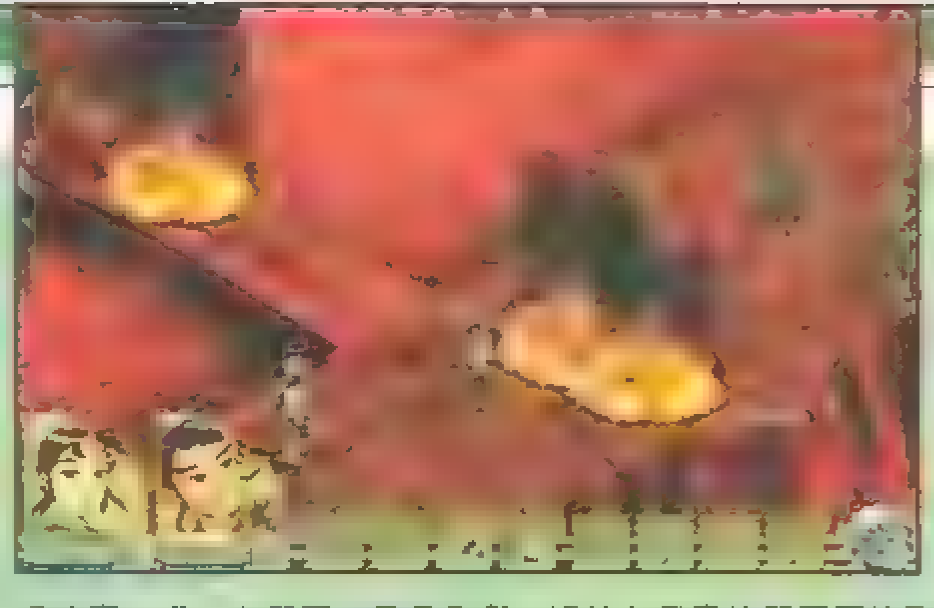
得到《冰術密笈》，便可回到柔然國去，然後交得那個藥販。他便會幫你製造滅火的冰塊。這下，萬事俱備，從城外的東南方出發，一路殺向地牢。打敗地牢外的守軍，然後便可進入地牢，千萬不要在打敗他們後又回去買藥，這樣他們又會重新聚集起來的。在地牢內用冰塊將地火滅掉，便可安全進入了。打敗守地牢的大將天鷹會可得到青風玉佩。然後去找劉元帥，原來劉元帥被關在最裏面的石壁，見到你們前來營救很是高興，劉元帥本讓你們跟他一起殺出去，但木蘭認為擒賊先擒王，於是讓劉將軍先行回軍營，二人前往柔然皇宮擒拿柔然國師。劉將軍也只好如此，於是讓



▶想從柔然國的地牢救出元帥似乎不簡單

自己回營帶軍隊

回皇宮，柔然皇城果然氣派，好



◀想辦法先滅到地火吧

像迷宮一樣，你們突出重重守衛，終於在皇宮的第三層找到國師慕達勒塔，雖然打敗了他，但趁二人不備卻逃了出去。於是二人繼續到處尋找，很快就是附近找到，正想擒拿他，他又利用皇宮的機關消失在眼前。沒辦法，必須擒住他再說。二人再次四處搜查，終於第三次在皇宮將其找到，二人這次萬分小心，



大軍壓境，只好放棄反抗，對北魏從此俯首稱臣，從此不敢再對南方發動任何戰爭。

◀成功讓馬達勒塔俯首稱臣

主線 1

再次遇到馬可波羅在此尋找指南術，將在地牢得到的青風玉佩交給城外的丫鬟，便可獲得指南術

主線 2

本遊戲的終極裝備在地牢第一層，在救劉元帥時最好將其找到，第一次會因路面破損過不去，可於救出元帥後，可在皇城內找到挑夫，花一百元請他去修復，然後再進去就可拿到！

第三章 凱旋而歸

在木蘭的努力下，終於使柔然之亂得以平定。軍隊也順利班師回朝，劉承儀將軍劉看望木蘭的父母也隨木蘭他們來到花家村。

元帥替朱芝華替花家提親 ▶

◀木蘭與芝華從此過著幸福美滿的田園生活…

主線 1 朱芝華劇情

當木蘭以女裝出來見客時，劉將軍大吃一驚，沒有想到在自己軍營立下赫赫戰功的少年將軍竟然是一位女子。問明原由，不由得佩服之極，也感慨朱芝華為陪木蘭東征西戰，也明白了朱芝華的心意，於是替朱芝華向花家提親，有情人終成眷屬，二人在劉將軍的主持下，很快完婚，從此過著幸福美滿的田園生活

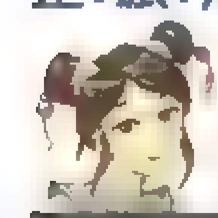
主線 2 莫耶朗吉劇情

當木蘭以女裝出來見客時，劉將軍大吃一驚，沒有想到在自己軍營立下赫赫戰功的少年將軍竟然是一位女子。莫耶朗吉更是吃驚不已，沒有想到自己朝夕相對的朋友竟然是女子。劉將軍見莫耶朗吉表人才，年輕有為，於是主動撮合他與木蘭，木蘭與莫耶朗吉共患難，早見真情，於是二人便在劉將軍的撮合下好事成雙了。

人物關係表

正.派.角.色

—花木蘭


花木蘭女裝


花木蘭男裝

▶朱芝華

[illegible]了破陣而犧牲了自己。最後玩家可以透過任務使其復活。最終讓這對情侶有個好的歸宿。



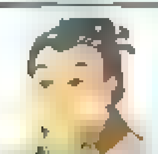
▶劉芊芊

劉承儀元帥的女兒，性格少豐，年輕可愛。被軍隊叛徒馬元董綁架後，被花救下，並自願幫助花木蘭征討叛徒馬元董。



▶花弧

花木蘭的父親。



▶花母

花木蘭的母親。



▶花木蓮

[illegible]



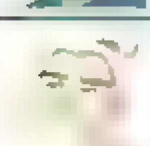
▶皇帝

北魏國皇帝。



▶鐵冠道長

[illegible]



▶焦周

[illegible]




▶空空法師

[illegible]



▶莫耶朗吉

在西域的時候，花木蘭眼看一青年將要被一大蟲所害，施予援手，而後感其恩德，願加入花木蘭的隊伍，幫助其完成西域的各種艱辛的任務。



▶拓跋珍妮

拓拔習之女，虔心向佛。因花木蘭的英勇而喜歡上[illegible]



▶劉承儀

北魏軍隊的元帥。



▶劉夫人

劉承儀將軍之夫人。



▶上官黎

壯宮格兒少漢土匪，被花木蘭打敗兩次後，歸順劉承儀元帥。



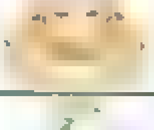
▶冰童老人

[illegible]後又用冰術秘籍換花木蘭之火術秘籍。



▶主母

[illegible]



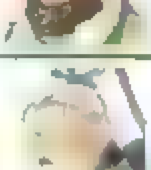
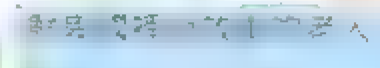
▶悅般可汗

悅般國國王。



▶拓跋習

[illegible]

▶故事老者

[illegible]



▶馬母

[illegible]

反.派.角.色



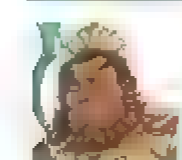
▶馬元董

[illegible]



▶志空真人

[illegible]



▶金甲尊神

志空真人之徒弟。



▶康利赫

[illegible]珍妮欲使拓拔習投降，後為花木蘭所敗，歸順北魏。



▶牙裡郎

[illegible]柔然國，但被花木蘭打敗。



▶百蟲母精

[illegible]被花木蘭打敗。



▶天詹脊

柔然國把守冰窖，看守劉承儀將軍之人，被花木蘭打敗。




▶馬達勒塔

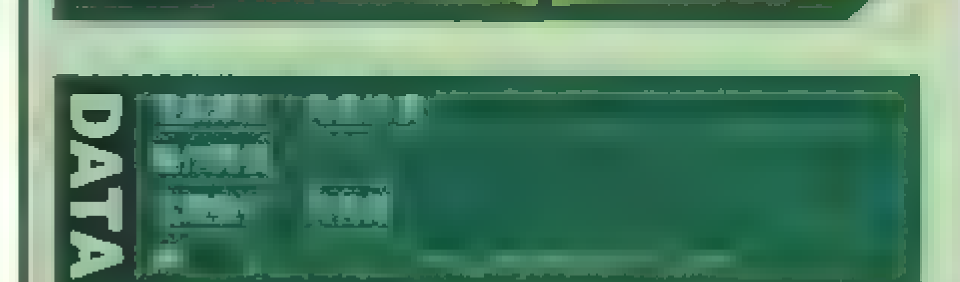
[illegible]BOSS，[illegible]要打敗其三次，才能讓其投降。



雷神之鎚 4

完整破關流程攻略

犀牛小隊出擊



▲被這種狂爆型貼上來是很危險的

第[illegible]關

Landing

在一段駭人的開頭動畫後，人類大舉對Strogg星球反攻，身為菁英陸戰隊犀牛中隊的一份子，你自然是不會錯過這場入侵行動。很不幸的，在空降途中你所屬小隊登陸艇遭敵方飛彈擊中，墜毀在戰[illegible]中心。迫降後與Morris中士短暫交談，他會命令你與犀牛小隊其他成員會合，往左方走與Anderson醫務兵交談，他會回復你的生命值。



▶遊戲一開始就是兒童不宜的畫面。

進入敵人基地後，與另一名士兵會合，接下來就是一場混戰，異型紛紛從你意想不到的地方出現對你展開攻擊。一開始雖然你手上只有能量手槍，很快的你就會從友軍的屍體旁撿到一把突擊步槍。突擊步槍的好處在於它的瞄準模式，與敵人隔著一段距離交戰時特別好用，瞄準異型小兵頭部三、四發就可以把他擺倒，不但有效率而且可以節省彈藥。

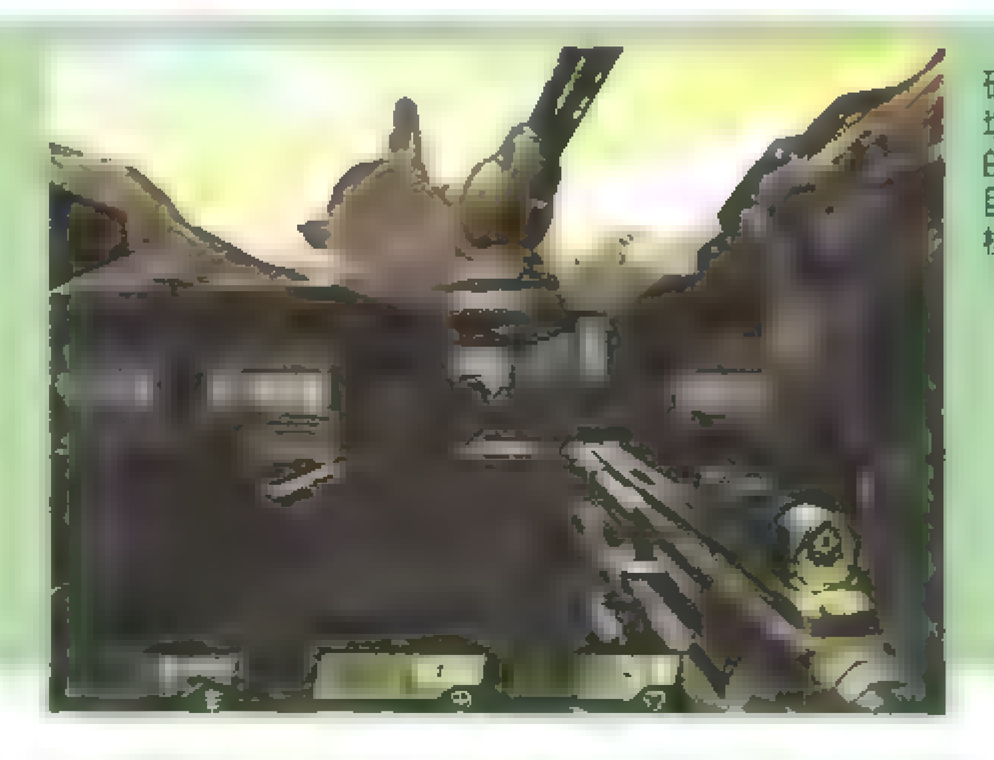
一路循著道路前進，遇到綠色燈號的門表示可以進入。道路盡頭或是轉角陰暗處常常有額外的彈藥以及醫藥包可以撿取，別忘了在黑暗的走道中打開你槍枝上的手電筒。幾波戰鬥後，你會碰見Miller中士。與他交談他會要你回頭去找醫務兵Anderson來醫療受傷的士兵。撿取地上的彈藥和醫藥包後循著剛才前來的道路折返，路上依然充滿敵人，其中尤其以會朝著你衝撞過來的敵人最為危險。帶領Anderson前往受傷士兵處，小心從走道底衝出來的敵人。陸戰隊員似乎可以承受比你更大的傷害，所以不用刻意保護Anderson，他會好好照顧他自己，要是你受傷嚴重也可以跟他交談，他會不厭其煩的醫療你。帶領Anderson回到受傷士兵處，陸戰隊員會為你開門，出門後與Cortez下士交談，撿取地上的彈藥裝備後往右走到出口處過關。

撰文／吟遊者

第二關

Air Defense Trenches

往前走一小段路後搭乘電梯往上，解決攻擊你的Strogg，拿取箱子中的防護衣往左下樓梯，順著走道前進，最後你回來到外頭的防空戰壕，與Rhodes下士交談後，和Bidwell中士見面，他會交代你新的任務。你的新指示就是消滅敵軍的防空火砲，伴隨Morris中士往左邊走，與前方的敵人交火，別忘了使用步槍的狙擊模式，消滅所有敵人後，往防空火砲的方向前進，在第一個路口左轉進入下一關。



▲眼前的巨大防空火砲就是你要破壞的目標

第三關

Hangar Perimeter

這關的戰鬥可說相當激烈，幸好我方支援的人手也足夠，不然將會是一場苦戰。一開始敵人發現你二話不說馬上對你發射一發榴榴彈，接著雙方在狹長的走道上展開激烈交火，與Morris中士聯手解決兩波敵人，接著往左進門前進你會遇見三名毒蛇中隊的伙伴，三人中有一名醫務兵和一名技師，你可以趁機請他們幫你回復生命值和裝甲值，Mahler下士也會順手交給你一把霰彈槍。霰彈槍對於近距離攻擊你的敵人有絕佳的殺傷力，而且相信你馬上就能派上用場。與毒蛇中隊的三名伙伴來到一處有機器運轉的開闊地，這裡有敵人分別從正面以及右邊對你開火，敵我雙方勢均力敵展開一場激戰。交戰後跟著伙伴通過走道，各自採取掩護，這時敵人也從正面的門衝進來，清光異型後，順著樓梯往左下走，小心一名近戰型Strogg的對你衝過來。撿取地上的醫藥包，接著和毒蛇中隊的三名伙伴搭乘電梯往上。

來到防空火砲的裝彈室，這邊敵人會從上方對你射擊，Strogg佔有地利這時最好能躲在掩體後面以防萬一，雖然你的隊友相當英勇，不過也不是所向無敵，請確實保護好你的醫藥兵，可別讓他陣亡了。清光敵人後，Mahler下士會告訴你通道被強化玻璃給擋住了，他同時指示你前往對面門後偵察，才說著敵人立刻從門後衝進來。進入門後，小心躲在暗處的敵人，爬上樓梯按下螢幕開關，這時天橋會緩緩降下出現通道，同時對面也湧出一票敵人。接著前進，按下另一個螢幕開關，起重機會吊下一枚火砲，從控制台往下跳，按下火砲後面的螢幕開關，破壞強化玻璃。繼續深入內部，按下綠色螢幕開關，降下另一座天橋的同時準備面對前方源源不絕的敵人，突破重重難關後，順利進入下一個關卡。



▲醫務兵不幸戰死，真是得不償失

第四關

Interior Hangar

搭乘電梯往上，來到敵人機庫內部，這時任務目標出現要求你清除區域內的敵人，和毒蛇中隊伙伴往右邊門進入，這時突然電力中斷，四周陷入一片黑暗，看來情況不太妙。果不其然，大批敵人趁著黑暗對你展開突襲，此外小心天花板上還架設有一具防禦機砲，清光區域四周敵人後。新任務目標要你與Rhodes會面，折返回去Rhodes已經在之前的電梯出口處等著你，地上還多了一些彈藥裝備，與一同作戰的毒蛇中隊成員分別後，你接下來的任務目標是保護Rhodes的安全，讓他能夠順利安置炸藥炸火Strogg的機庫。

跟著Rhodes前進，來到樓梯處，先往右邊的門進入，消滅裡頭的敵人，Rhodes會在此安置第一枚炸藥，完成後，出門走上樓梯，這時候敵人會前後對你包圍夾攻，情況相當危險。解決樓梯處的敵人，進入左手邊的門保護Rhodes安置第二枚炸藥，最後跟著他進入塔台引爆炸藥。成功完成任務，Rhodes會留在原地，你則前往塔台另一邊搭乘電梯往下進入下一關。



▲轟然一聲巨響，成功炸毀Str[illegible]的[illegible]

第五關

MCC Landing Site

來到陸戰隊一處據點，你的首要任務是與Voss中尉會合，一路上有許多彈藥裝備可以撿取，遇見Morris中士後跟著他去找位在外頭戰壕的Voss中尉。與Voss中尉交談後他會給你一把榴彈發射器，補充箱子裡的彈藥後隨即跟著中尉往前衝，目的是奪取敵方的防空火砲。在壕溝內，你與敵人多是遠距離相互開火，榴彈發射器的威力固然強大，不過彈藥是以拋物線射擊，準頭不是很好，只有在對付群聚的敵人比較有效益，此外你的戰鬥步槍還是比較好的選擇。跟著中尉來到一處上鎖的門，他會叫你另尋進入的通道，別被這句話給騙了而到處去找其他入口，其實通道就在鎖住的門上方。跳上門旁邊的箱子，再跳上門上方的地面，你會發現地表上有一個洞，這時會有一名敵人從洞裡冒出來，幹掉他後跳下去，按下綠色螢幕開門讓中尉等人進入。

進入敵人基地後，一路尾隨中尉沿途掃蕩敵人，最後來到防空火砲的發射台，這時中尉收到通訊我方軍艦降落處被門給擋住了。Voss中尉會命令你坐上火砲操作台把大門轟開，接著在派遣你去確保我方軍艦降落位置的安全。往回走出戰壕，一路往大門前去，這時候我方的陸戰隊員也引爆敵人的防空火砲。帶領唐瑪中隊的二等兵Law一路殺出重圍，最後目睹我方軍艦漢尼拔號降落的英姿。登上漢尼拔號完成任務。

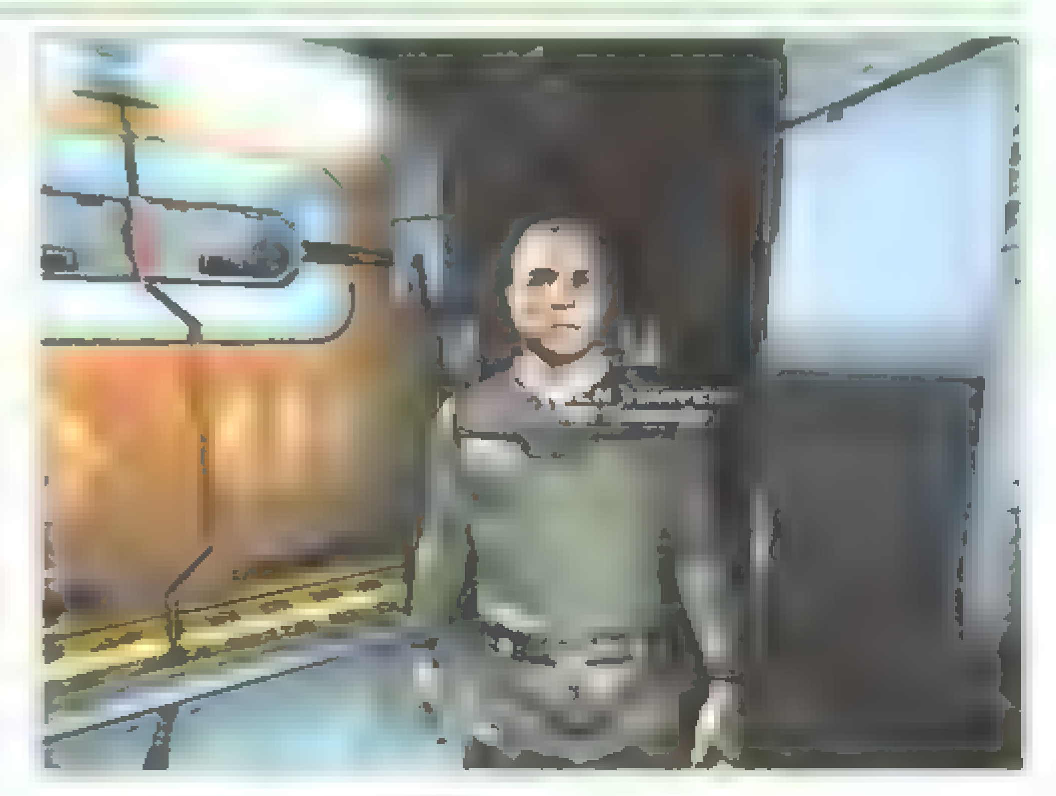


▲漢尼拔號從天而降，發射電漿消滅敵人的砲塔。

第六關

Operation Advantage

在軍艦上你的主要任務是前往犀牛小隊的簡報室聽取任務簡報，在這之前先到後方的消毒室去作個全身消毒。軍艦上有許多同僚，有興趣的話你可以跟他們交談或聽聽他們在說些什麼，最後循著路標進入「D.4 Rhino Briefing Room」聽取任務簡報。接著進入軍械室領取你身上的行頭，與艦長Happer將軍談話後走下軍艦再度回到戰場。



▲將軍出張嘴，小兵跑斷腿



Canyon

走下軍艦後，前往陸戰隊車隊登上第一輛卡車，接著卡車會自動運送你到目的地，途中會有幾波Strogg攻擊車隊，消滅他們。下車後，新的任務指示要你與Bidwell中士會合。繼續往前走與Bidwell中士交談登上第二批車隊，這回轉換一下心情，你將操作卡車上的砲塔，保護車隊。行進一段路後，發現地面上有好幾枚地雷，Rohdes會下車拆除這些地雷，而你的任務就是在這段期間保護他的安全，這邊會有大批敵人分別從左右兩方攻擊Rohdes，以保護他的安全為首要，清光地雷後，車隊繼續前進。你接下來的任務是清光下一個區域內的所有砲塔，這些砲塔包括固定式砲塔、飛彈發射器以及空降砲塔，由於車隊不段移動，有時候會難以瞄準，請隨時存檔。你也可以射掉鎖定你的飛彈避免卡車受到嚴重傷害，同樣的這需要一點技術。清光區域內砲塔後，下車進入下一關。



▲地面上的地雷阻止車隊繼續前進

第八關

Perimeter Defense Station

進入陸戰隊建立的據點，撿取桌上的裝備彈藥，與電梯前的Schilder下士交談，他會交給你一把釘槍。搭乘電梯往上，出現新任務目標要你去見Voss中尉，找到中尉後他命令你去護送一名工程師打開鎖住的門。沿著有綠色燈號的門走，來到兩名陸戰隊員的位置，進入房間按下電梯開關，與這兩位陸戰隊員搭乘電梯往下。來到一處閘門前，開啓左側的螢幕開關打開閘門，裡頭有大批的Strogg。攻擊前進，來到另一處閘門，這次開關位於右邊。開啓閘門後，會有一輛我方的卡車駛來，解決四周敵人後，與毒蛇中隊的工程師Newberry交談，接著護送他前往指定的位置。



▲我咧靠！這下死定了！

一路往回走到陸戰隊的據點，你會發現Strogg正大舉進攻，氣氛也變得十分緊張，順著有綠色燈號的門一路前進最後來到上鎖的門，工程師Newberry順利完成他的任務，不過不一會兒就被入侵的Strogg給幹掉了，哀哉！你的下一個任務是關閉敵人的防禦極板網柵，往前走一段路，搭乘電梯往上，繼續前進，接下你會看見你的正下方有一個螢幕，跳下去啓動螢幕，會有一個柱子升起，接着按下柱子上的螢幕完成任務。這時候你會聽見後方的陸戰隊員敲玻璃，與他交談，忽然間一隻Strogg從他後面出現把他幹掉，接著又往你衝過來。來到地板上有許多機器運作的房間，出現新任務要你與犀牛中隊會合，走回據點的路上不段出現陸戰隊員被殺害的驚鲨場面，最後你面對新敵人，一隻肩膀上安裝軌道砲，而且手持能量盾的巨型Strogg。利用走道轉角與他纏鬥，較遠[illegible]器都是不錯的選擇。解決敵人[illegible]上過關。

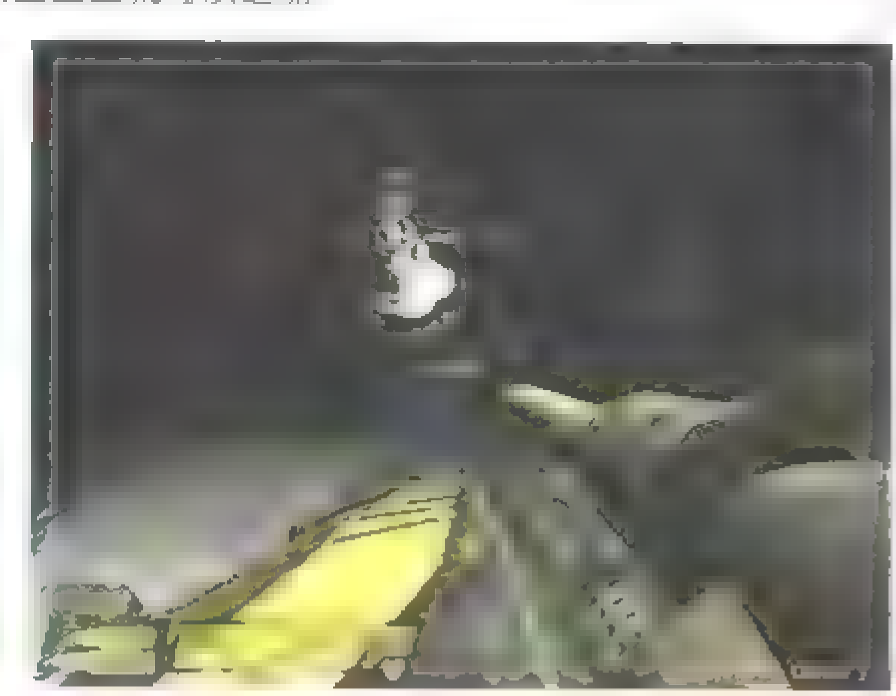


▶新敵人出現，震撼力十足！

第九關

Aqueducts

關卡一開始技師Holtz會幫你改造你的針槍，增加武器的發射速率。接著通過閘門登上空浮戰車來到外面。空浮戰車有兩種武器可以選擇，一種是射速慢但威力大的加農砲，一種是射速快威力較小的機關砲，建議玩家針對不同敵人切換你的武器。空浮戰車有兩層防護措施，一是戰車本身的裝甲，另一個是能量護盾，當你的戰車受到損害，只要稍微等待一下，裝甲、護盾就會緩緩恢復。這關玩家也要面對許多新敵人，像是Strogg的飛行器、球形攻擊機器人以及會飛行而且會發射飛彈的新種Strogg，此外，其他Strogg、轟炸機、空降或固定式砲塔也是你要對付的目標。關卡進行相當直線式，開著戰車一路殺出重圍就可以過關。



▶新種飛行Strogg，配備有機關砲和飛彈，皮粗肉厚。

第十關

Aqueducts Annex

這關你將駕駛空浮戰車與巨大的敵方四腳蛛型戰鬥機器人作戰，遊戲開始的過場動畫相當震撼。蛛型機器人會發射飛彈以及機關砲，要是靠得太近的話，它還會一腳把你的戰車踩扁，玩家可以把飛彈打爆，不過這需要一點瞄準技巧，等待飛彈直直朝你飛過來時再開火，只是有時飛彈數量眾多實在是不及應付，建議還是用水平移動的閃躲方式較有效率。以這種移動方式一邊繞著蛛型機器人，一邊猛開加農砲就能順利將它擊毀。接著繼續前進，這回出現兩台蛛型機器人，好在道路中央有一個建築物可以讓你躲避飛彈直擊，趁飛彈發射的空檔慢慢的攻擊蛛型機器人將它們擊毀。擊敗敵人後與你的隊友會合進入下一關。



▲巨大蛛型機器人威力強大，瞬間消滅我方兩輛空浮戰車。

第十一關

Nexus Hub Tunnels

搭乘電梯往下來到陸戰隊事發處，這裡並沒有 什麼裝備，整裝完畢後跟著Voss中尉展開攻擊行動，來到一處有水條藍色水管的冷卻系統處，新的任務是要你保護Strauss前往溫度控制裝置調整氣溫。進入一個房間，中間有一個平台降下伴隨一名敵人，解決敵人後接著來到一個環形走道，你會看見一台蛛型機器人通過，順利到達溫度控制裝置，Strauss開始作業，這時候會有許多飛行Strogg從四面八方對你攻擊，保護Strauss的安全消滅這些敵人

完成任務後，新的指示要你回去與小隊會合，留下Strauss順著原路回去，見到Voss中尉後繼續往車隊的方向前進。一路上自然少不了大批敵人，途中道路被一道紅色的紅色力場給擋住，Voss中尉於是命令你進入右側的門去解除力場，走進一片藍霧茫茫的走道，解除力場的控 　 　 在不遠處。完成任務再次與Voss中尉會合。抵達車隊位置，這時候會有一架蛛型機器人闖進來，一陣騷動我方損失一名陸戰隊員。悲憤之餘，進入下方通道，途中你會見到陸戰隊 與蛛型機器人大戰，繼續前進爬上梯子，上面會有飛行Strogg等著你。一路前進最後來到一處大房間，沿著旁邊的樓台走上去，通過天橋，最後進入電梯過關



◀對付這種惱人的Strogg最好使用霰彈槍在近距離打爆它



◀蛛型機器人突然闖進來，厚牛中隊損失慘重

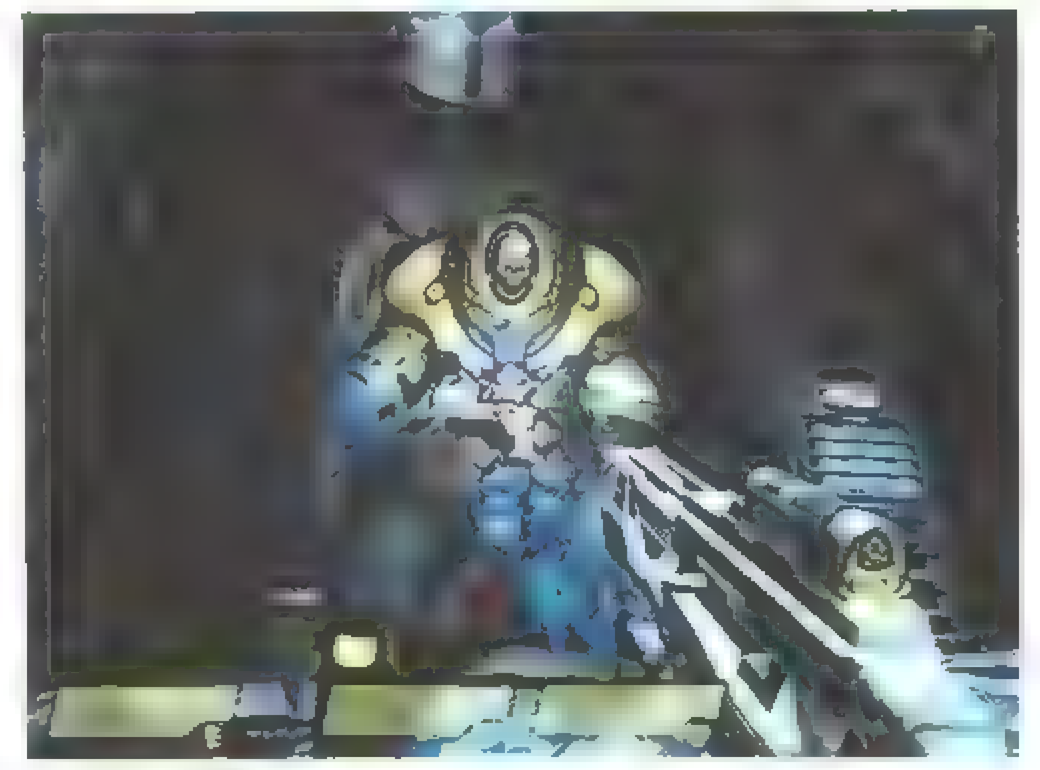
第十八關

Nexus Hub

這關你的主要目標是協同Strauss摧毀敵人核心的節點系統，往右邊走搭乘電梯往下與Strauss會合，首先你必須啟動發電機。幹掉兩個飛行Strogg後走過天橋，最後找到發電機的控制平台，讓Strauss作他的工作，接著你的任務是找到緊急關閉控制器。往回走，你會發現之前是紅色燈號的門變成綠色，而且有敵人從裡面出來，進入這道門繞過去，搭乘電梯進入一個充滿螢幕的房間，讓Strauss繼續執行他的任務 接著他會要你前往右邊去，啟動房間中間的控制平台關閉冷卻動 幫浦 另外，先到左邊盡頭處，這裡有一大堆彈藥，接著進入右邊房間，果然中央有 個獨立的電腦終端機 關閉幫浦後，



▶保持距離以策安全



▲大哥，我錯了！

天花板陰暗處冒處兩台恐怖的六腳蛛型怪物。這種怪物在近距離時會放射火焰以及攻擊你，遠距離時則會對你發射飛彈以及機關砲。與它們保持距離， 方面它們不會對你衝過來， 來你也比較好閃躲敵人的攻勢。使用你的榴榴彈對準它們的頭上發射效果最好

擊敗這兩隻怪物後，別以為可以喘口氣，這兩隻只是小兵而已，真正的老大還在後頭。比這兩隻怪物大N倍的超級怪物現身，它右手會散射狀威力強大的火砲，還能一次投擲四、五顆榴榴彈，你所有武器對他來說只不過是搔癢而已。等到你攻擊 陣子，大頭目會用左手發射閃電衝擊波，因應劇情交代這邊你是打不贏的，乖乖就範吧！

第[illegible]關 Strogg Medical Facilities

慘遭Strogg 擄獲會有什麼下場？當然是被改造成它們的一份子，在這個醫療設施你將受到穿心[illegible]的改造工程，而且還是在你清醒的狀態下進行，整[illegible]說是慘不忍睹。幸好最後洗腦階段，你的隊友闖進來把Strogg 殺個精光，救了你一條小命。[illegible]Strogg[illegible]你會發現你的移動速度變快了，裝甲以及生命值也提升[illegible]之25，而[illegible]Strogg 文字，[illegible]起地上的武器。等Voss 中尉[illegible]醫療兵Anderson[illegible]不料[illegible]任務轉變成與隊友會合。與Anderson 來到一間手術室，突然他被埋伏的醫療型Strogg 攻擊接著被帶走。啓動手術室中的電腦螢幕開門，往前走一段路，乘坐電梯來到外面，轉個彎再次進入設施內，途中你會發現之前常見的Strogg 設施，一團肉球上面有個螢幕，原來這是Strogg 的「補血」醫療站。

[illegible]輸送帶前，後方有個小梯子，爬上去你可以找到一具火箭發射器，接著走道輸送帶上，登上一處平台再移動到下一個輸送帶，最後與Voss 中尉會合。話才說到一半，突然中尉被後面的Strogg 改造兵給挾持，一陣扭打後雙雙墜入深[illegible]下子連Voss 也生死未卜，沒空想這麼多，從轉角處的樓梯往下，前進一小段搭乘電梯往上，你可以看到一台大型機具正在運送改造兵。往右邊走，搭乘電梯往下，來到另一處輸送帶，接著爬進中間的地道，裡頭你可以找到一把速射[illegible]Strogg[illegible]會發射[illegible]個不知名的[illegible]Strogg[illegible]敵人後往右邊出口過關



▲改造後的帥氣模樣，別扳著臉孔，笑一個



◀狗型怪會召喚Strogg 小兵，先幹掉它

第[illegible]關 Construction Zone

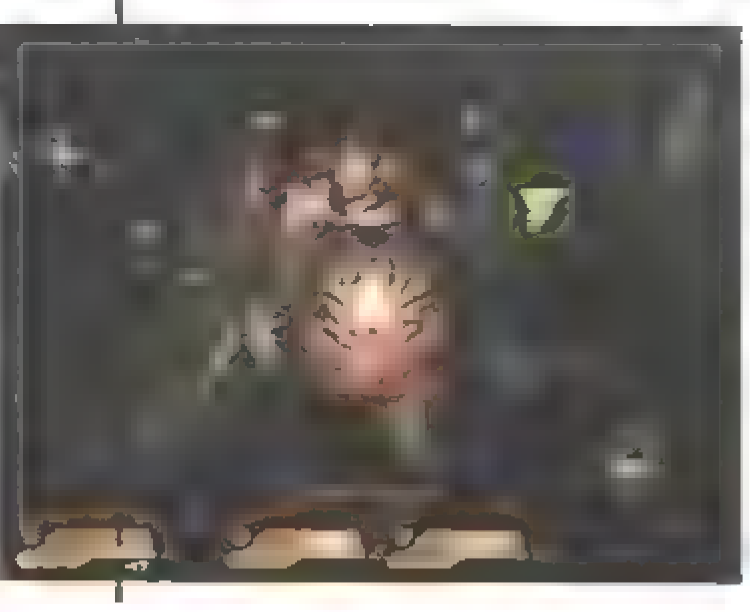
再度來到外頭，轉換一下心情，駕駛陸戰隊最先進的戰鬥機甲大開殺戒。同樣地，戰鬥機甲提供兩種武器選擇，一是六連發火箭，一是雙管機砲。六連發飛彈發射起來很爽，不過對付敵人的飛行器除非是在近距離的情況下，不然命中率偏低，筆者還是喜歡用雙管機砲，射速快又不用裝彈，威力也不錯。這關和之前駕駛空浮戰車那關差不多，行進路線相當直線式，一路殺到底就是，面對的敵人也大同小異。最後與一架蛛型機器人PK，要訣是使用六連發飛彈瞄準蛛型機器人的腳（會有顯示鎖定的小圈圈），瞄準身體打好像沒有作用，至於來襲的飛彈就迅速切換機砲摧毀。把蛛型機器人的腳都打斷它就掛了。繼續往前走進入下一關。



▲鎖定蛛型機器人的腳狂射飛彈

第[illegible]關 Dispersal Facility

從這關開始你要對付和你一樣的菁英改造士兵，這些士兵不像一般Strogg 那樣瘋狂地猛衝攻擊，他們偏好躲在掩體後方，抓住時機才現身攻擊。其中一名改造士兵帶著一把軌道槍，別錯過了。解決設施外圍的敵人後按下螢幕開關，開啓閘門進入內部，前進一段路你會看到一架蛛型機器人，以你的火力是無法擊敗它的，所以快速通過，進入髒兮兮的底層，來到一處有一座電梯的地方，使用中間的電梯往下，接了來到樓梯間，順著樓梯往下走，這裡充滿了改造士兵，他們不會貿然對你攻擊，而且還會使用無線電相互溝通訊息，讓人倍感壓力。繼續前進，穿過走廊，來到鐵網柵欄的地方，一頭近身攻擊型的Strogg 會衝上來，接著通過一個有巨大齒輪運轉的房間，看到一團超級噁心的肉球正在蠕動，前往左右兩邊的螢幕，按下電壓控制開關，讓電壓過載使這團肉球喪失機能，接著肉球下方的道路會出現，跳下去過關



◀這團超級大的肉球真是有夠噁心的。

[illegible]

Recomposition Center

[illegible]Sasaki[illegible]

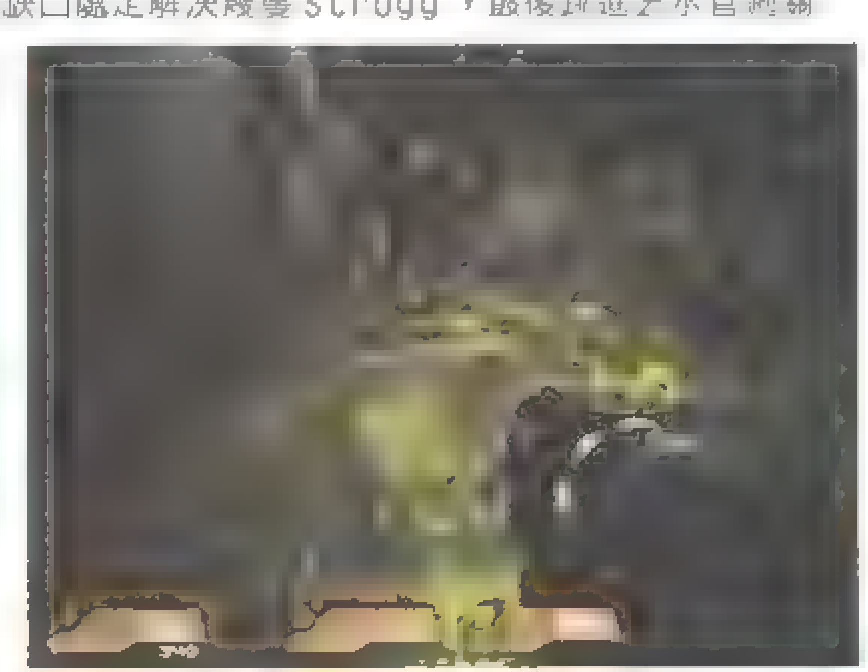
[illegible]統連線。接著Sasaki會要你[illegible]出現新的Strogg異型，[illegible]物，近距離直對他時，[illegible]，還有會追蹤你的不明[illegible]，使用你最強的武器轟殺[illegible]，一定是來不及解救Sasaki[illegible]，換你操作桶裝平台，首[illegible]前頭往上圖示，然後按[illegible]下的圖示，完成後跳上[illegible]，然後再跳上桶子，最後[illegible]一關

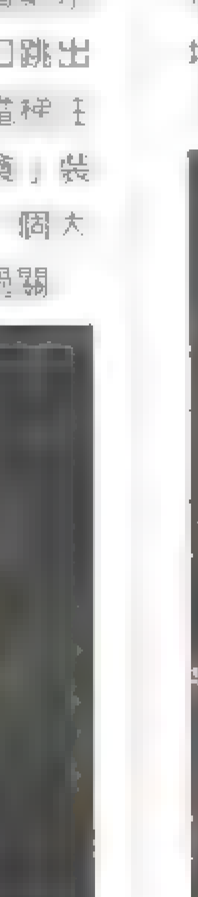
▲新種敵人登場亮相

[illegible]

Putrification Center

站在輸送帶上一路前進，過程中小心不要讓桶子把你給擠下去，來到輸送帶的盡頭[illegible]跳上[illegible]的機械平台，走上機械再跳上[illegible]小段輸送帶，最後會有敵人出現攻擊你。進入房間，順著機械往下走，[illegible]，沿著腸子蠕動的走道前進，你將看到[illegible]隻超肥胖的噁心怪物，那些瞬子的主人就是他，[illegible]新任務[illegible]要你找出消滅這個[illegible]怪物[illegible]進入肥胖怪物的房間，他會發射手上的鉗狀武器攻擊你，躲在柱子底下避免被抓到擊中，然後[illegible]上的開關[illegible]，也會揮出鐵鉤把玻璃擊破，往這個缺口跳出去進入下一道門[illegible]上來到肥胖怪的上層，按下電腦[illegible]裝置，把這隻肥胖怪給轟爆…爆炸威力把地板也炸出一個大洞，往缺口處走解決幾隻Strogg，最後跳進去水管過關





▶老兄，你真的該節食減肥了

第10關

Waste Processing Facility

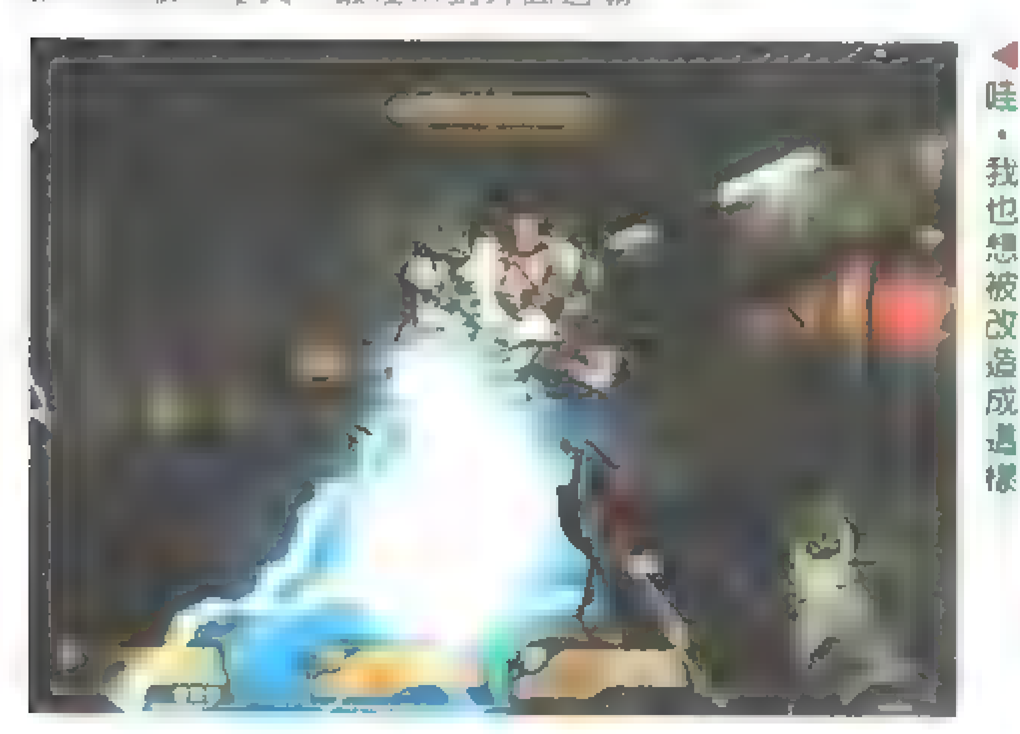
[illegible]中隊的Lanier大兵交談，接著往右走，這時一隻殭屍從桶子裡爬出來，雖然殭屍移動速度慢不過會噴出強酸持續讓你受傷，另外也小心從天花板噴灑下來的[illegible]走道行進，來到一個有兩個不斷排出廢塊的大水管房間，[illegible]繼續往前，進入一個有軌道車來回清除廢塊的通道隧道，小心避開軌道車，走到隧道盡頭再往左走上去，上頭有許多改造士兵，使用戰鬥步槍、軌道槍，或是具有瞄準鎖定功能的[illegible]解決這些煩人的改造士兵，來到中央，啟動終端機放下天橋走道對面去，正準備再越過一個天橋時忽然橋倒塌，你掉到下面被一大群殭屍圍攻，一路殺出重圍，與Lanier大兵會合



▲殭屍的嘔吐物會持續讓你受傷

與伙伴會合後，兩人且戰且走，這邊的敵人大多是改造士兵，他們不會貿然攻擊所以使用拒瞄準功能的武器來對付最好。最後你會碰上毒蛇中隊的殘餘兵力，其中一位技師Ruck會幫你改造火箭發射器，讓它具備連發以及雷射標定的功能（持續按住滑鼠右鍵再按左鍵發射）。這時出現新任務目標要你解除雷射格網，由於你的「特殊」體質，所以可以直接穿過Strogg的防禦措施，穿過格網後進入房間碰上久違的Voss中尉，只過他有點變得…不一樣了！

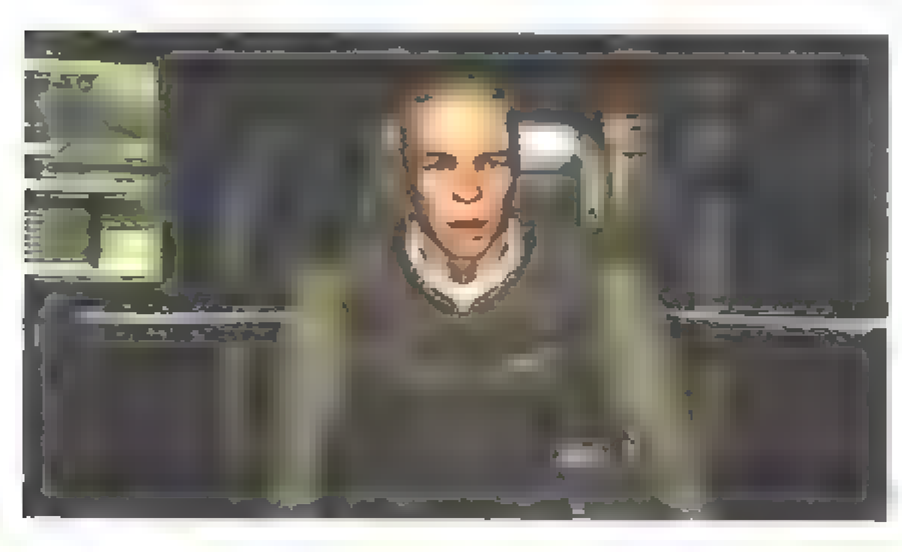
被Strogg改造的Voss中尉戰鬥力驚人，是首次出現「有血條」的頭目級怪物，他右手裝備閃電槍和穿刺武器、左肩上配備有連發追蹤型飛彈，右手更是搭載最強的「反物質破壞砲」，還不止如此，當Voss受到一定程度的傷害時，他還會召喚出四、五隻小兵並且吸收周圍的能量，[illegible]圍著遊戲，使用你的閃電槍攻擊他，持續對他造成傷害，當Voss吸收[illegible]能量後，換使用你的新型[illegible]發射器，召喚出來的小兵就用霰彈槍來對付，擊敗Voss後，門會開啟，進入解除雷射格網讓飛鷹中隊的人進來，[illegible]順著樓梯往上爬，擊敗一些改造士兵，最後來到外面過關。



◀哇，我也想被改造成這樣

第[illegible]關
Operation: Last Hope

回到軍艦上，不過這次已經是人事全非，[illegible]詳細檢查你之後，你的第一個任務就是到簡報室接受任務簡報，聽完艦長的計畫後，突然有通訊傳來軍艦受到Strogg攻擊，刻不容緩，Morris少尉（升官了）馬上要你前往空投艙發射中心報到，準備把你空投下去。先到軍械室領取武器裝備，然後循著指示牌「D.4 Drop Pod Launch Bay」前往進入下一關



◀將軍出張嘴，小兵跑斷腿．PART II

第[illegible]關
Data Storage Terminal

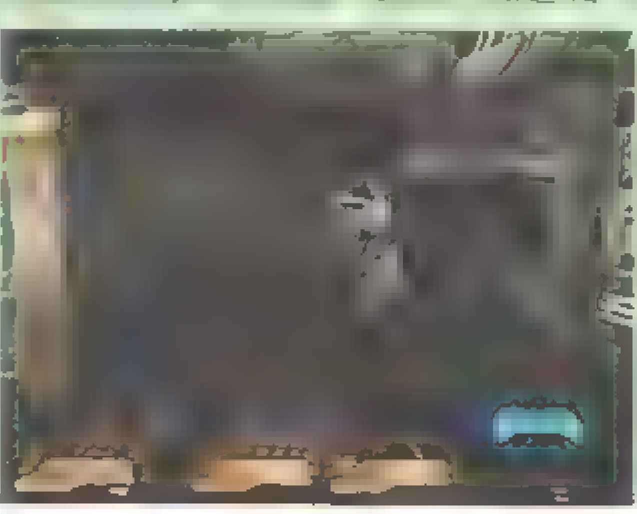
[illegible]，往墜落的反方向[illegible]，接著你會碰見毒蛇中隊的[illegible]，交談後出現新任務，要你重新啟動TSD[illegible]，在一台電腦螢幕，按下螢幕派出修復機器人[illegible]的火焰撲滅，往下跳左轉進門，進去後[illegible]一大群Strogg朝你蜂擁而來，使用重力毀滅砲把他們全部壓[illegible]



▶[illegible]（好大的一把槍，What a BFG…）

第[illegible]關
Data Storage Security

[illegible]進入資料儲存安全中心時，飛鷹[illegible]女Strogg的攻擊，[illegible]下一關



◀這裡的氣氛特別恐怖，尤其是女Strogg的尖叫聲，直讓人毛骨悚然

第[illegible]關

Data Storage Terminal II

電梯來到上層，與Hollenbeck中尉交談，他會交代你新的任務要你打開停機坪的大門。往左邊走一開門就有Strogg往你衝過來，解決敵人後往右進入下一個房間，在這裡幹掉另一名Strogg接著搭乘電梯往上。穿過一道長廊後，來到有一道藍色光束的高塔中央，按下電腦螢幕啓動天橋，往左邊走小心不要摔下去，進門後解決另一名敵人，接著進入一個有兩台電腦螢幕的環形房間，啓動右邊的電腦打開第一道停機坪大門。然後在右邊搭乘電梯，往前走一小段路，再搭乘另一台電梯，隨即進入一間較大的房間，這裡有兩名之前出現過的粗壯型Strogg，在房間內繞行然後使用你的重力毀滅砲解決它們。之後搭乘房間內的電梯往上來到一處充滿電腦螢幕的控制機房，啓動螢幕打開停機坪外層的大門。任務完成後往回走，接著你會看到一幕讓人瞠目結舌的景象，一隻超大型的Strogg像火箭人一樣從地板中衝出來，然後飛得不見蹤影。繼續往下走，你會碰上一些陸戰隊員，撿取地上的武器後前往與犀牛中隊的Rhodes會合。

與Rhodes同行，來至藍色光束的高塔中央，這次穿過天橋進入對面的門，一路前進來到一處環形房間，正要搭乘電梯時會有許多改造士兵攻擊你，解決敵人後搭乘電梯往高塔頂端去。出電梯往左穿過走道進入另一道門，接著在搭乘另一座電梯來到塔頂，在頂樓與改造士兵交戰，接著走道塔頂延伸處按下螢幕啓動核心的連線模組，你會看到塔頂發射一道光束射向遠方另一棟建築物。往回走，搭電梯往下，來到藍色光束的最頂層，乘坐旁邊的電梯往下過關。

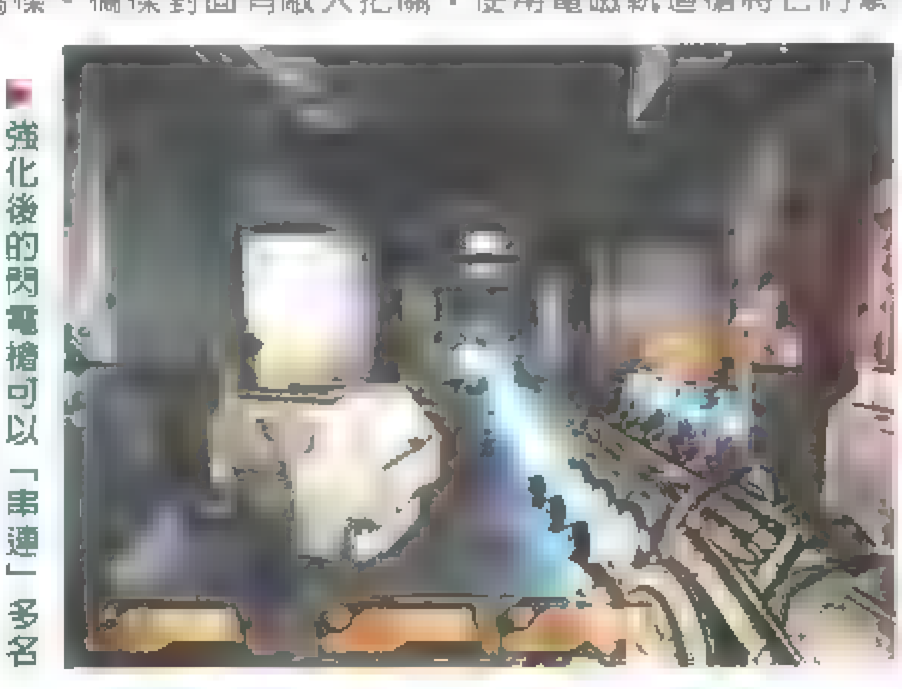


◀一道橘色光束射向另一棟Strogg建築物

第[illegible]關

Tram Hub Station

這關比較複雜，難度也高。來到藍色光束的底層，撿取地上的裝備彈藥後往右走進入一間長方形的房間，小心躲在柱子後面的敵人。接著進入下一個房間，對面有許多改造士兵和巨大的Strogg，使用你的霰彈槍打帶跑解決所有敵人。繼續前進可以通往外面，和一名陸戰隊技師以及醫務兵會合，交談後敵方的空降艇會帶來許多改造士兵，使用電磁軌道槍狙擊它們，遠處的綠色燈號門內有重力毀滅砲的彈藥，別忘了拿。接著技師會幫你改造閃電槍大大強化其威力，讓你一次可以攻擊多位敵人。與伙伴進門，在一條狹長走道上與多位敵人對峙，正好使用你新改造的閃電槍。接著循著「Bridge Controls」的路標走，搭乘電梯，進入上方有「Bridge Controls」指示的門，開啓橋樑開關。出來後按下電腦螢幕開啓紅色燈號的門前往橋樑。橋樑對面有敵人把關，使用電磁軌道槍將它們擊



▶強化後的閃電槍可以「串連」多名敵人，一次將它們解決。



◀你忙了老半天才修好軌道，Cortez卻已經在電車上好整以暇的等著你。

斃，通過橋樑進入右邊的門。

你接下來的任務是前往軌道電車站，順著「Tram Hub」的指示牌走，來到中庭，對面有許多改造士兵與你隔空交火，解決它們後跳下右邊的管線，往下方通過，途中你會看見一名陸戰隊員搭乘軌道車過去。跳上對面平台後繼續尋找綠色燈號門進入，依照路牌指示走，搭乘電梯往上，最後你會預見犀牛中隊的Cortez，搞了半天他迷路了。接著你的任務是挑整電車的軌道，與Cortez同行按著「Hub Controls」的路牌走來到另一個中庭，按下右邊螢幕啓動橋樑通過。從樓梯走到上層最後進入電車的監控中心，這裡有一個大螢幕可以看，播放的內容是陸戰隊的慘狀…穿過監控中心來到外頭，按下螢幕左下角的箭頭圖示電車軌道順利接軌。電車已經蓄勢待發，不過還要等你修理好電車軌道才能成行，這是你下一個任務。

留下Cortez往另一邊門走，爬下階梯來到電車處，不過此時電車還無法啓動，搭乘電梯往下走到外面中庭，你會看到遠處先前是紅色燈號的門已經轉成綠色燈號，從高處跳過去，

進門後接著循著「Repair Bot Controls」的路牌走，接著低身穿過一條小隧道，繼續往前通行，來到一處房間突然電燈全暗，接著有兩名近戰型的敵人從天花板跳下來，解決它們後往下走再次通到外面。來到有兩個大水管的中庭，你要面對會召喚Strogg小兵的狗型怪物，這次它會召喚大量的狂爆Strogg，如果慘遭凌虐後果不堪設想。幹掉狗型怪物，進入右邊的門，啓動裡頭的螢幕讓機器開始作業，走到對面去按下螢幕開門，接著跳上左方的輸送帶再搭乘升降平台往上，一路循著綠色燈號的門走，最後終於來到「Repair Bot Controls」的門。進入後啓動維修機器人修好電車軌道，接著一路回到電車處準備進入下一關。

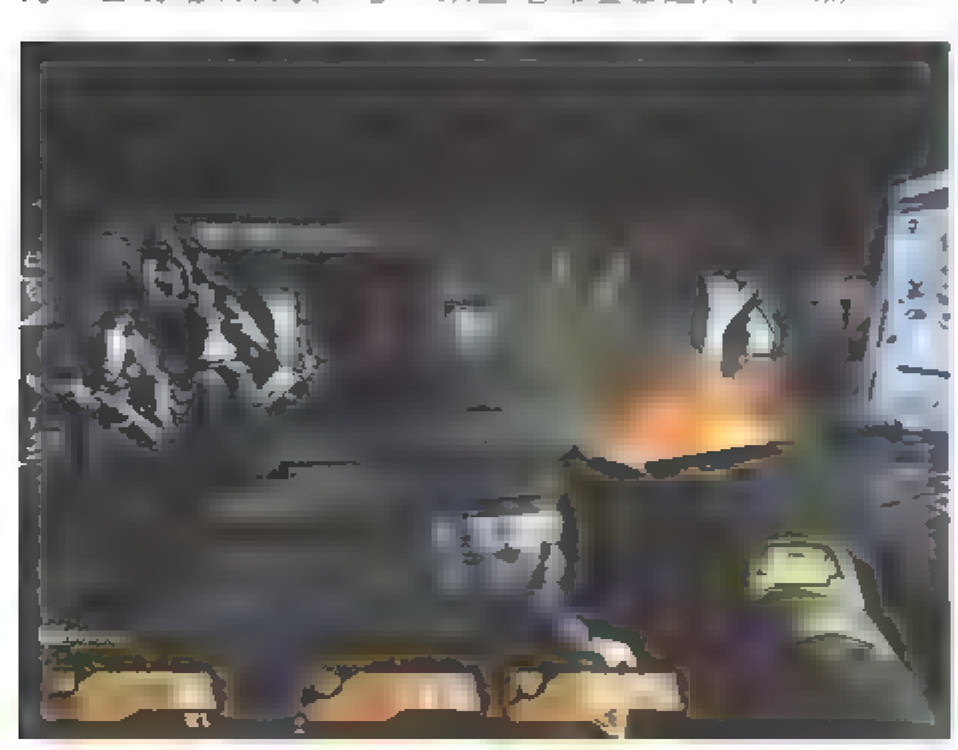
Tram Rail

這關是另一個固定軌道式的載具射擊關卡，沒什麼好說的，把追你的敵人全部用機砲打爆就是

Data Processing Terminal

與Cortezf分別，新任務指示要你前往塔頂，這關雖然沒有複雜的路線，不過敵人卻是超級多，只能說好自為之。往前走一段路，搭乘電梯往上，到達最上頭按下旁邊的藍色螢幕啓動橋樑裝置後繼續前進，接下來的房間你會看到許多傳送裝置，待會兒會有大批敵人透過傳送裝置傳送過來，最好看到一個就打爆一個省得麻煩。走到最底端按下螢幕啓動電力，接著往回走到電梯處，只有一小段路但敵人卻是超多，尤其是會召喚小兵的狗型怪物。回到電梯處與犀牛中隊的Sledge會合，新任務要你啓動電梯系統，按下螢幕開關啓動另一邊橋樑後前進。

與Sledge一路往前，來到一個電腦控制平台，按下電梯開關，等待電梯這段時間敵人卻是蜂擁而來，先往左邊打爆傳送裝置，再回頭處理六腳怪，以筆者實際的經驗Sledge真的是滿耐打的，不需要太照顧他，總之顧好自己消滅敵人要緊。好不容易電梯終於來了，乘坐電梯往上進入下一關。



◀打不完的敵人啊！

Data Processing Security

到達目的地，新任務要你重新對準資料節點，這關的要訣是跟著紅色的光束走以及Sledge走就對了。來到一個電腦螢幕顯示L字形地方，調整螢幕讓紅色光束射向紅色燈號的門讓它開啓（正確調整位置Sledge會稱讚你），進門繼續順著天花板上的紅色光束走。接著來到另一個電腦終端機，按下「Open Seal」，中間會升起一個平台。往右走搭乘電梯往上來到升起平台的上方，這裡有一個螢幕，調整螢幕中的每一個節點讓紅色光束射向對面的門，之後跳下去走進那道門。繼續前進，最後來到一間圓形的房間，解決兩隻女Strogg，按下顯示「LOWER」字樣的螢幕往下降，重新與Sledge會合。接下來往前走，你會看見與之前的塔相同的藍色光束，這邊的配置也與之前的塔沒兩樣，搭乘電梯前往屋頂，解決屋頂上的敵人，同樣的在屋頂延伸處啓動核心連線模組，接著回頭搭乘電梯往下過關。



◀讓紅色光束射向對面的門。

Data Processing Terminal II

這關你的目的是前往軌道電車處，在搭乘電梯下降的途中你會碰到先前那隻超大隻的火箭Strogg，他會破壞你搭乘的電梯，不過看來只是虛張聲勢，對決的時機還沒到。電梯到底後，往前再乘坐另一部電梯往下就會看到軌道電車處。



▲哇，嚇人啊

Data Networking Terminal

接下來的每一個房間都是血戰，玩家要有死上N遍的心理準備，不然就啟動GOD模式吧（逃）。與伙伴交談後撿取地上的彈藥裝備然後搭乘電梯往上，進門會看見一名陸戰隊員正與Strogg火拼，記得打爆敵人的傳送裝置，邊戰邊走，接著啟動橋樑，越過天橋進入另一個房間，搭乘電梯，最後進入傳送裝置。

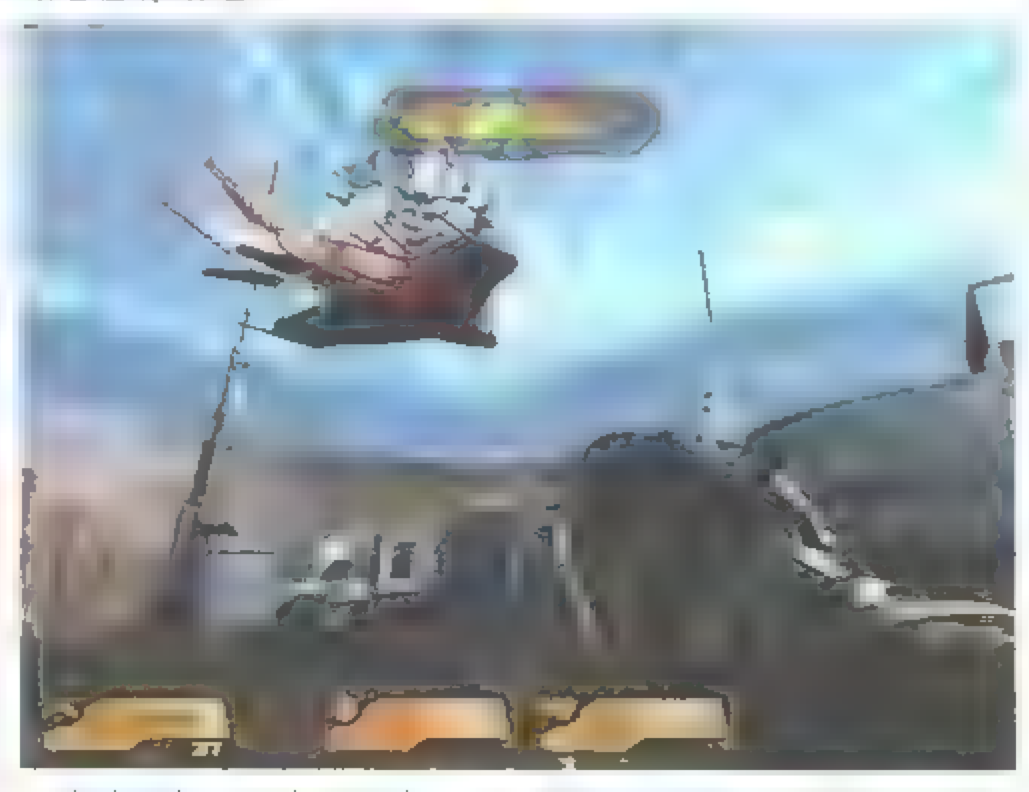


▲Strogg的傳送裝置，特別為你設計的，請安心使用

Data Network Security

來到資料連線安全中心，這裡已經是一片斷垣殘壁，首先你會看到先前那隻巨大的飛行Strogg正在大鬧特鬧，稍別理會，待會兒再來好好教訓他。從左邊跳上去，接著越過一座快倒塌的天橋，進門後來到一個大缺口處，飛行Strogg也在這邊飛來飛去，也會對你挑釁發射飛彈攻擊你，隨便應付他一下他就會飛走。接著從缺口處沿著管線走出去，然後小心進門。來到一處有大螢幕的房間，飛行Strogg會從窗戶穿過去，這裡乍看之下好像沒有通路，其實密道就隱藏在下方。注意地板有一道缺口，鑽進去從另一端爬出來然後進門。來到藍色光束的缺口，格局與之前兩個大同小異，搭乘電梯往上，接著往右走再搭電梯往上就可以來到屋頂了。也該是到了正面與背著噴射背包的飛行Strogg算總帳的時刻了。

戰場就在屋頂上，好險這裡有足夠的空間讓你躲避敵人的攻擊，尤其要注意頭目發射的飛彈，爆炸的範圍相當廣，一有彈藥或生命、裝甲不足的情形馬上在屋頂四周補充。拼命使用你的火箭發射器狂射飛彈，一有危險就邊邊躲開或是躲在掩體後方。擊敗這隻怪物後到屋頂延伸處去啟動第三個核心連線模組



▲真的假的？踩在飛機上！不知道是巧合還是遊戲設計小組的安排



▲秘密通道就在這個缺口下面

Nexus Core

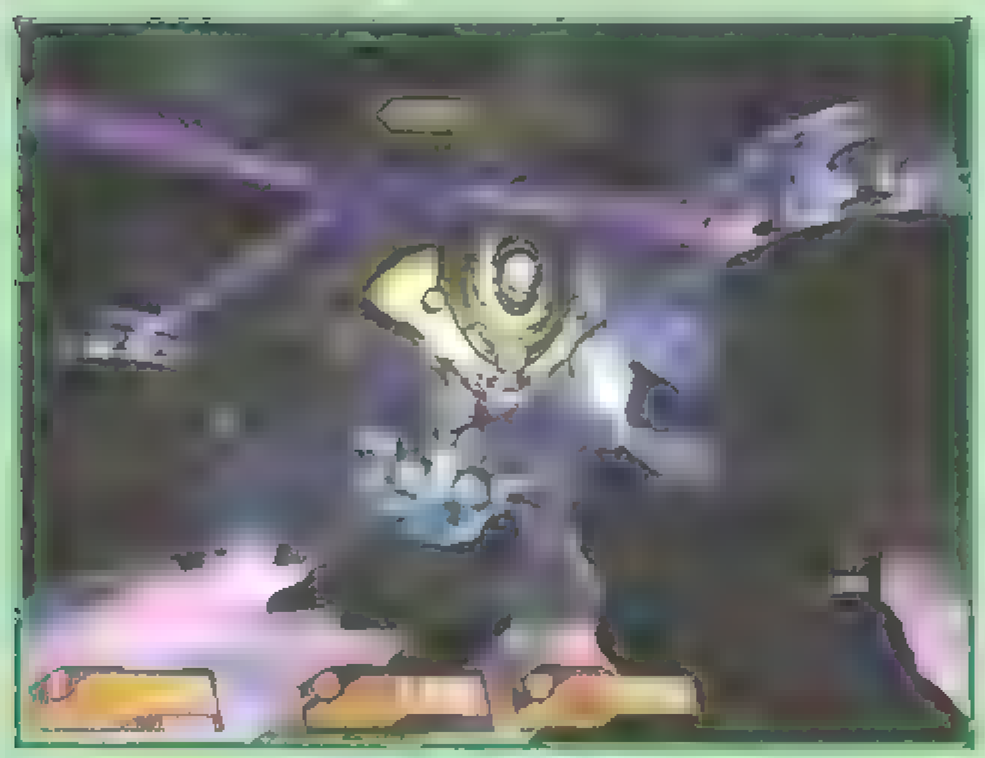
從屋頂搭乘電梯往下，來到傳送裝置，你會看到一名陸戰隊員的下半身不見了，原來這個傢伙妄想當主角自己先踏進去傳送裝置，這下英雄作不成還害的小命不保。進入傳送裝置來到核心，通過一連串綠色燈號的門後，你會看見一台電腦終端機，螢幕中顯示「Disable Security」，按下它，接著進入一個平台，啟動螢幕上的電梯系統，整個平台會緩緩下降，在這個狹小空間裡你要面對許多從天而降的敵人。繼續且戰且走，最後進入一台電梯，門自動關上而你也被運送到上方去，來到上頭，你會看見一個大螢幕裡頭正是之前把你抓走改造成這副鬼樣的頭目Markon。這時電梯內部開始進行掃瞄，Markon發現有異狀敵人也出現對你攻擊。擊敗房間內的敵人後，直朝大螢幕，你會發現下方有一個缺口，而且似乎可以跳

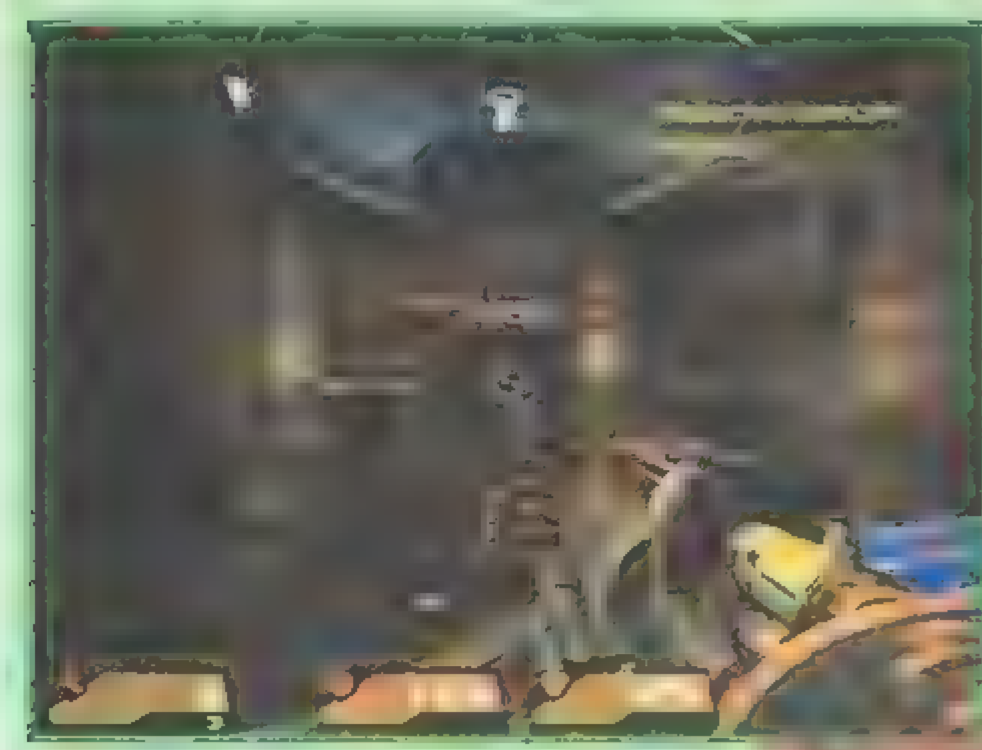
到底下的管線處。跳下去，前進一小段路，接著爬上樓梯，之後繼續前進，搭乘電梯往上，發現第二個顯示「Disable Security」的螢幕，按下去。

繼續往前走你會回到之前的大螢幕，左邊的門已經可以進入了。進門往前走，來到一間有著一個藍色柱子的房間，這裡將有一場苦戰，擊敗眾多敵人後，進入房間對面的門，然後爬下階梯來到核心部位。在這邊你要順著纜線往上走才能到達最上頭。首先沿著纜線來到第一處平台，接著再從平台另一端跳過去，走進去後爬上階梯來到第二處平台，最後從平台跳到對面牆壁上的纜線，往右走再往上爬就能到達最高處，進門過關。


▶從這個位置跳過去才能爬到最高點




▲超強敵人Markon，你要打敗他兩次才行


▲防護罩失效了，快把握良機。

The Nexus

準備面對最後的兩戰！首先在一條狹長走道上有所有武器的彈藥，好好補充一下。進入一個有藍色格網的大房間，你的死敵Markon緩緩從中央升起，二話不說先用火箭連發伺候。這次Markon的重力毀滅砲似乎又升級了，而且他還會召喚其他難纏的Strogg。到了這個時候也不用節省彈藥了，用力的往敵人身上招呼吧。將Markon擊倒在地，原本以為就此了事，沒想到他的上半身與腦袋脫離居然飛上天，別忘了利用周邊的補血站以及角落邊的傳送裝置來靈活移動。再次幹掉Markon接下來你要面對「核心」。

「核心」的模樣就是一顆大腦，腦部周圍有防護罩保護。核心並不會對你發動攻擊而是由四周的傳送點召喚源源不絕的Strogg來攻擊你。打敗核心的方法很簡單，你會注意到大腦上面有一個防護罩沒保護到缺口，上面有一條藍色的管線，使用你的重力毀滅砲對準這個部位發射，接下來防護罩會暫時失效，而且核心的血條也會大幅下降。趁著防護罩失效趕快使用火箭發射器連發飛彈，持續攻擊。按此要領數次就可以把這顆大腦給打爆。恭喜你，遊戲到此已經破關啦。接下來…聽說艦長還有新的任務指示…




▶當核心彷彿煙火般爆開，為這款噁心的遊戲劃下最美麗的句點



AGE OF EMPIRES III 世紀帝國III

DATA

熱鍵表

快速鍵

[illegible]	
[illegible]	
依字母找探險家	
[illegible]	
[illegible]	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	ALT
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	F2
[illegible]	F3
[illegible]	F4
[illegible]	F5
[illegible]	F6
[illegible]	F7
快速儲存	F8
快速載入	F9
顯示遊戲選單	F10
顯示遊戲時間	F11
擷取遊戲畫面	CTRL + F12
選出所有相同單位	[illegible]
駐守已選取單位	[illegible]
[illegible]	DELETE
暫停遊戲	PAUSE
[illegible]	ENTER
[illegible]	[illegible]
放大	[illegible]
縮小	[illegible]

尋找

[illegible]	T	[illegible]	CTRL + W
[illegible]	[illegible]	[illegible]	CTRL + P
[illegible]	CTRL + A	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	CTRL + S	[illegible]	CTRL + C
[illegible]	CTRL + Y	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	CTRL + C	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

如何更改熱鍵

[illegible]，就是無法在遊戲中變更熱鍵，讓習慣某些熱鍵的玩家在遊戲進行過程中十分不順手。事實上熱鍵是可以變更的，但無法在遊戲中變更，你必須跳出遊戲，進入遊戲的安裝目錄，尋找 \Startup 底下的 hotkeys.con 以及 game.con 這兩個檔案，先在檔案總管關閉這兩個檔案的唯讀屬性，並利用純文字編輯軟體（記事本或UltraEdit）開啟檔案進行熱鍵的編輯或存檔，最後再打開唯讀屬性即可。

[illegible]開閒置拓荒者的熱鍵由 "." 改為鍵盤左上角的 "`" 鍵

[illegible]利用檔案總管找到遊戲安裝目錄的下的 \Startup\hotkeys.con，按滑鼠右鍵關閉唯讀屬性。

[illegible]：利用純文字編輯軟體打開 hotkeys.con。

[illegible]利用搜尋工具找出 map (".", "game", "uiFindIdleType(\"ValidIdleVillager\")")這一行。

步驟四：將 "." 改成 "`"，或者任何你想取代的熱鍵，但記得不要[illegible]

[illegible]：存檔回檔案總管打開 hotkeys.con 的唯讀屬性，再進入遊戲即可。

撰文／[illegible]

- 想把暫停遊戲的熱鍵由 "PAUSE" 改為 " AB" 鍵
- 利用檔案總管找到遊戲安裝目錄的下的 \Startup\game.con，按滑鼠右鍵關閉唯讀屬性。
- 利用純文字編輯軟體打開 game.con
- 利用搜尋工具找出 map "pause" "world", "pause" 以及 map "tab" "world" "increment.SP2SelectedUnitStack" 這兩行。
- 將第一行第一個 "pause" 改成 "tab"，第二行的 "tab" 改成 "pause"。
- 存檔之後再勾選 game.con 的唯讀屬性，再進入遊戲即可。

記得熱鍵不能重複，一旦重複的話雖然不會影響遊戲的進行，但重複設定的熱鍵會沒有作用，這時只要跳出遊戲再更改一次熱鍵即可。在 game.con 裡面表單中有各種關於部隊AI的設定，你可以進行一些包括護衛、巡邏等熱鍵的修改，有興趣的玩家不妨試試看。

無敵戰役攻略篇

第一幕：鮮血

突圍



主要目標：打敗堡壘指揮哨

這關一開始就是一場硬戰，鄂圖曼人會不斷的從東南邊攻過來，先將所有警兵調到城牆前守住，並不斷的在堡壘裡的四個軍營訓練警兵，訓練之前記得先升級老練警兵。假如敵人進攻告一段落，立刻維修城牆與哨站（點選後按右下方的維修鈕），除非敵人攻破你的堡壘，否則絕對不要讓任何一個士兵跑出堡壘送死。萬一城牆被打出缺口，改派長矛兵來對付敵人的騎兵。不久後敵方會派出一門重型火砲，集中所有的弓兵與長矛兵將這名火砲打下來，然後趕快躲回城門防禦。

次要目標：收集地圖上所有的寶藏（300 經驗值）

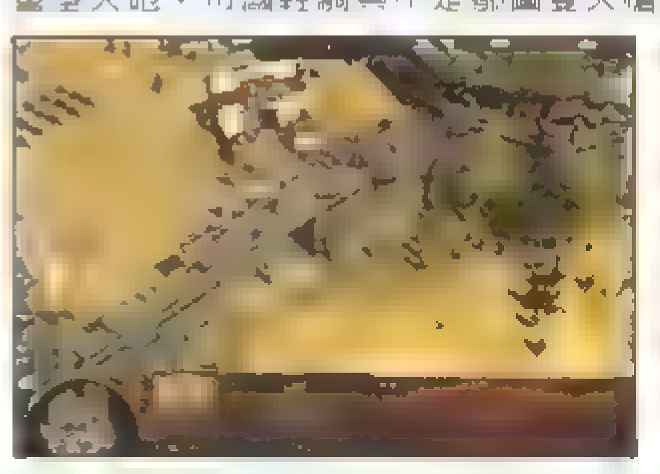
地圖西北邊會有五個打 X 的地方藏有寶藏，不要浪費拓荒者的產能，用批次鍵功能（先點人物，按著 Shift 鍵，在陸續點取那五個打 X 的藏寶地點）派摩根布萊克去收集這些寶藏，等他完成收集任務後派他到 S 處協助蘭朵武士保護拓荒者。

新目標：派拓荒者去收集山丘上的樹木來點燃烽火

在北邊的村莊裡有一個軍營，一旦你採集夠多的錢幣，可在此陸續訓練一隊蘭朵武士，並將他們送往地圖西北邊的烽火台，派出四名拓荒者來到 S 處的烽火台，各自收集烽火台四個角落的木材。並讓之前訓練的蘭朵武士與摩根布萊克一起保護他們。夏伊會派船運載四名鄂圖曼火槍兵從地圖西南方偷襲，讓所有武士分成幾組聯合擋下他們的偷襲，就可以安全的點燃烽火。這時指揮官艾倫會帶著一隊帝國輕騎兵進入堡壘。

新目標：摧毀所有的重型火砲

隨著我方輕騎兵的出現，鄂圖曼也會派出三門重型火砲，趕快接手帝國輕騎兵，將騎兵分成三組分頭解決重型火砲，帝國輕騎兵不是鄂圖曼火槍兵的對手，最好等警兵對付鄂圖曼火槍兵時，讓帝國輕型騎兵衝出去解決重型火砲。只要保護好指揮哨便可過關。



▲持續不斷的在城牆東南方增援警兵

前進洞穴





主要目標：保護基地不受鄂圖曼人的攻擊

鄂圖曼火槍兵會從基地東北邊攻進來，將重型火砲拉到前線朝敵人集中的地方砲擊。

新目標：摧毀所有的鄂圖曼武器庫

打敗這一波敵人後開始建設基地，利用碼頭多建造幾條漁船來採集金幣，並建造幾艘戰船對付敵軍的運輸船。在軍營裡大量的訓練警兵並加以升級，將警兵部署在基地東北邊的前哨站附近。

次要目標：佔領附近的寶藏（300 經驗值）

在建造並防禦基地的同時，派摩根布萊克到西北方畫 X 的地方就會獲得大寶藏

全攻略 GAME WALKTHROUGH

次要目標：建造槍砲鑄造廠，並至少訓練10位火環兵(500經驗值)

火環兵是[illegible]訓練幾批火環兵與弩兵大隊。將所有軍事建築的集合地點設置在基地東北邊協防。接至少訓練一對迫擊砲加入重型火砲的行列。等到充分準備後，帶著部隊聯合火砲軍專開始往敵方基地推進。第一個目標是地圖西北邊的武器庫，清光武器庫旁的鄂圖曼火槍兵，用攻城武器拆掉武器庫，救出北邊防禦塔裡的長矛兵並將他們加入隊伍中。沿著地圖北邊邊緣往東慢慢推進，在中途又會救出另一座防衛塔裡的瑞士長矛兵。一路打到最東邊的市鎮中心，救出東邊的瑞士長矛兵。接著將兵力集中在北邊洞口，進去後摧毀西北邊的兩座武器庫，沿著地圖北邊邊緣往東走，會找到另外兩個由敵人防守的武器庫。往東南則會找到最後三個武器庫，清光所有敵人並摧毀武器庫便可過關。下手前記得先完成所有的次要目標。

次要目標：尋找沉船，並收集它附近的所有寶藏(300經驗值)

[illegible]荒者過去，幹掉守護者後拿取寶藏——艾爾皮羅·重帕的靴子，這個寶藏可以增加摩根20%的移動速度。用海軍往北打下海岸之戰船塢與碼頭就可以稱霸海域。在鄂圖曼上方的東邊方出口有一座清真寺，在清真寺周邊散落了大量的錢幣和食物，你可以派海軍清掉東北邊的敵人碼頭，並讓輕帆船運載部隊並由此登陸，往北掠奪清真寺旁的財物。



◀[illegible]火槍兵將會從東北邊進攻，在此部署重兵來防衛

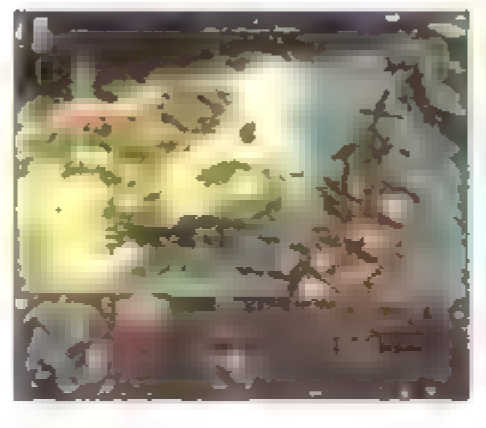
海盜！

X：寶藏
N：航海圖
H：美洲原住民
R：資源儲藏處



主要目標：建立一個市鎮中心

將篷車移到西北邊島嶼中央(銀礦西邊)並展開成市鎮中心，慢慢的發展經濟並訓練部隊。盡早派摩根帶領士兵清光島嶼上的美洲原住民與海盜並掠奪周圍的寶藏與資源。



◀探索西北方的島嶼可以救出拓荒者

新目標：建造一個軍營及一個碼頭

先不要急著完成這個任務，爭取時間全力發展經濟並訓練部隊。儘快進入要塞時代。並訓練老練級的部隊。等到進入要塞時代才建造碼頭與軍營。先將碼頭建在島嶼東南方並多生產幾艘輕帆船，最後才建造軍營完成這個目標。

新目標：尋找及收集三張航海圖

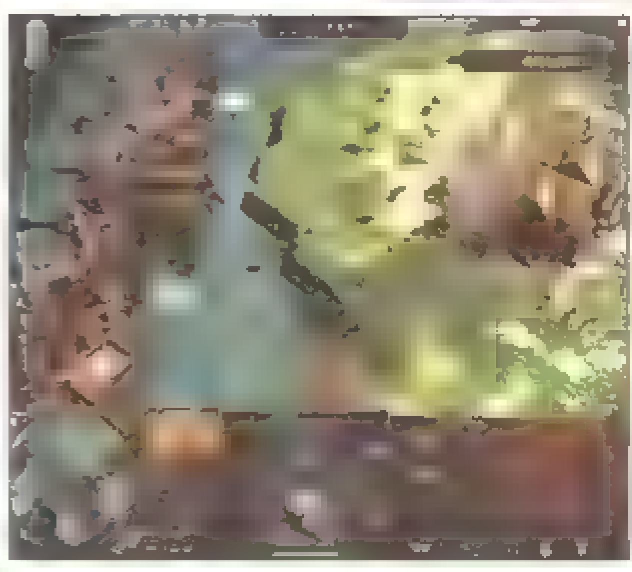
第一個航海圖在東南方的小島上，首先在碼頭建造五六艘輕帆船淨空附近的海域並轟掉小島海岸旁的建築物。建立一支部隊，送上輕帆船並運到東南方的小島上(本島要繼續生產部隊)，從小島最北邊登陸(銀礦北邊)，清光所有的原住民與海盜後可以取得第一張航海圖。

次要目標：建造第二座市鎮中心(200經驗值)

在小島西南方會找到一個篷車殘骸並引發次要任務，將這輛篷車建設成第二個市鎮中心便可完成任務。接著往西邊的海盜主島進軍，善用輕帆船的火砲可以清光敵人主島最北端的哨站與兩座碼頭。先從敵人主島東邊的小基地開刀，你可以從北方登陸，先用海軍砲火轟掉沿岸的敵人部隊與建築，再派摩根帶領部隊登陸攻下小基地取得第二張航海圖。往南你可以找到兩個寶藏，其中一個是篷車的殘骸，立刻在此建立第三座市鎮中心。當你攻下這個陣地後，西北邊的可能海盜會派遣大量的部隊過來騷擾你。利用警兵並建造哨站來協守，盡量將建築與部隊靠近海岸讓敵人籠罩在我方海軍的砲火下。等湊足夠的部隊後，讓[illegible]部隊保護迫擊砲清掉西北邊的敵人城牆與哨站，攻進後不管有沒有清光所有的敵人部隊或建築，只要取得第三張地圖就可以過關



▲全力發展經濟並儲存大量的資源，以便進入要塞時代



◀建造一支強大的海軍艦隊來支援你攻城掠地

鄂圖曼堡壘



主要目標：建造一個市鎮中心

[illegible]鎮中心，假如你的難易度選擇普單級，將會從殖民時代開始，否則會從最原始的發現時代。[illegible]拓荒者大量收集資源以便進入殖民時代。

新目標：到家鄉城市運送一次船運

從這個任務開始，你可以使用家鄉城市運送過來的資源了，點取家鄉城市圖示並運送兩個拓荒者過來，開始建造磨坊並改良農業技術，並陸續建造出市場、軍營、馬廄以及槍砲鑄造廠。

次要目標：摧毀鄂圖曼人的漁港(500 經驗值)

[illegible]要任務。這段期間[illegible]槍兵以及輕騎兵，[illegible]著在哨站旁來抵禦鄂圖曼的火槍兵



▲從家鄉城市運送更多的拓荒者[illegible]

新目標：尋找當地原住民，並至少與兩個村落結盟

[illegible]勒比部落，在這裡建[illegible]，將資源花在醫兵、長矛兵與輕騎兵的升[illegible]，[illegible]進入要塞時代後生產三部左右的迫擊砲加[illegible]南方的阿茲特克部落正與鄂圖曼人勾結，[illegible]你用迫擊砲摧毀部落裡的鄂圖曼交易站與哨[illegible]，[illegible]在此建造交易站，便可以把阿茲特克人納入[illegible]

新目標：尋找鄂圖曼指揮哨及市鎮中心，然後摧毀它們

鄂圖曼的堡壘就在地圖的西邊，必[illegible]聯合所[illegible]的城牆與砲塔，利用遠距部隊與騎兵消滅[illegible]兵者，再慢慢拆掉指[illegible]

下一個任務是防禦導向的任務，最好選擇跟騎士駐軍有關的紙牌，方便你四處支援被攻擊的[illegible]

阿茲特克神殿



主要目標：在阿茲特克村落建造一個交易站

將你的部隊往東南方移動，你會發現銀礦上有[illegible]對阿茲特克囚犯，被[illegible]的西班牙人軍隊奴役著。聯合所有醫兵清掉這個[illegible]隊，所有囚犯就會加入你的行列。沿著路往北走到一個阿茲特克村落，派摩根在村落上建造交易站，便會從海上送來一輛篷車。

新目標：建造一個市鎮中心

將篷車送到阿茲特克村落南方，建在兩個[illegible]中間

新目標：至少要有一座阿茲特克神殿沒被摧毀

次要目標：拯救一座以上的神殿(300 經驗值)

西班牙部隊基本上會由北往東南攻過來，偶而也會從南邊偷襲。你必須在[illegible]各個神殿蓋[illegible]部隊四處移動來攔截進攻的敵人。假如你可以保存超過[illegible]座的神殿，每多救一座神殿可以獲得額外的經驗值，這些神殿都可以修復，[illegible]有敵人進攻，盡快點取神殿並選擇修復按鈕。在基地建設方面你一開始的資源就足夠升級到要塞時代，[illegible]生產[illegible]勇士與豹勇士。將現有的部隊分成[illegible]，[illegible]在北邊跟南邊，先不要急著採礦或建造[illegible]，[illegible]時間內你根[illegible]資源[illegible]的部隊



▲西班牙部隊會從不同的方向攻過來，隨時準備分散部隊來保護神殿

次要目標：解救更多的阿茲特克囚犯(300 經驗值)

你主要的防守部隊來自周圍釋放的囚犯與由家鄉城市運來的部隊，所以一開始就要派摩根一個人到地圖周遭解救所有的阿茲特克囚犯並拾取寶藏。在阿茲特克交易所生產大量的阿茲特克部隊，有多餘的資源再用來建造軍營、馬廄與槍砲鑄造所分別訓練弩兵、輕騎兵與火環兵來加入防禦的行列。敵人進攻時會先以神殿為目標，神殿其實還算耐打，修復的速度也很快，所以你可以先讓駐守神殿附近的阿茲特克部隊當肉墊吸引敵人砲火，再派部隊前去救援。最重要的是一定要在神殿中央廣場放置一隊輕騎兵，因為西班牙人常常會帶著臼砲來進攻，假如沒有立刻用輕騎兵將臼砲處理掉的話我方會死傷慘重。一旦撐過十五分鐘，阿茲特克的援軍會從西邊過來並引發下一個任務。

新目標：尋找西班牙市鎮中心，並摧毀它

西班牙基地位於地圖東北邊，你只能從基地東南或西南邊的入口攻進去，先生產二輛迫擊砲，隨便選一個入口轟掉城牆與哨站，並用所有部隊解決湧出的敵人。攻入城牆後開始屠殺拓荒者並拆建築物，別急著拆市鎮中心，多殺一些拓荒者並拆光所有的建築物來賺取經驗值。只要將西班牙市鎮中心拆掉便可以過關。



海盜的援助

X：寶藏
G：被偷的黃金
W：獨木舟
H：走失的牲畜
T：交易站
S：塞米諾部落
A：被偷走的工藝品



主要目標：在莉絲航向佛羅里達前，得到8000點經驗值(500經驗值)

這一關我們無法獲得家鄉城市的任何補給，你可以用各種不同的方法收集經驗值，只要在時限內集滿便能完成這個特別的任務。

次要目標：阻止美洲原住民突襲哈瓦那的拓荒者(350 經驗值)

雖然這只是次要任務，但卻攸關到整個關卡的進行。美洲原住民的吹箭手在關卡開始沒多久就會攻擊地圖西邊的哈瓦那村落，你必須在最短時間內趕過去救援他們。該區域的哈瓦那居民就會歸順到你旗下，開始在此展開基地的建設。

次要目標：建造哈瓦那的第一個馬廄(500 經驗值)

接下來加勒比吹箭手會不斷從南邊過來騷擾你，要生產騎兵來對抗他們。在基地南端建造一座馬廄，開始不停的生產輕騎兵，在馬廄南方建造兩二座哨站，並將馬廄的集結點設在哨站中間。

次要目標：建造第二個交易站，來恢復與古巴其他地區的貿易(500 經驗值)

等累積二十個以上的輕騎兵，派摩根帶著騎兵往南前進。來到原住民村落淨空附近的敵人，派一位拓荒者過來建造交易站。

次要目標：尋找及收集被偷走的黃金(800 經驗值)

在地圖西南邊有一群吹箭手守著偷來的黃金，派摩根與輕騎兵將他們殺光，然後讓剛剛建造第二座交易站的拓荒者過來收集黃金。

次要目標：把走失的牲畜趕回哈瓦那的畜欄(600 經驗值)

接著往南走你會看見地圖南方邊緣有一堆走失的牲畜，靠近牲畜就可以控制牠們的行動，將牠們指回北邊的畜欄並派幾個騎兵護衛。要確保牠們走進畜欄才算完成任務。

次要目標：帶莉絲的美洲原住民朋友回到他在附近小島上的家(1000 經驗值)

建好第二個交易站後，莉絲就會請託你護送他的原住民朋友回到屬於他的塞米諾部落。這個部落位於東方的小島上，但首先我們必須找到運送的獨木舟。這艘獨木舟就位於第二個交易站正東方的海岸，派基地剛訓練的輕騎兵護送小男孩下來，攻下海岸線，就可以讓所有人搭乘獨木舟前往東方的小島。男孩的部落就在小島北邊，清光周遭的吹箭手後帶他進去部落裡，賽米諾人便會將一旁的塞米諾弓箭兵作為你的獎賞，並給你一個次要任務。



◀將莉絲的原住民朋友帶回他的部落並取得大量的兵力。

次要目標：取回被偷走的工藝品(1500經驗值)

工藝品位於小島的南方，由一群海盜與一座[illegible]了者，清光[illegible]後派摩根拿取工藝品完成任務，讓所有的部隊搭乘獨木舟回到基地。

新目標：在莉絲開航前，帶摩根去見莉絲

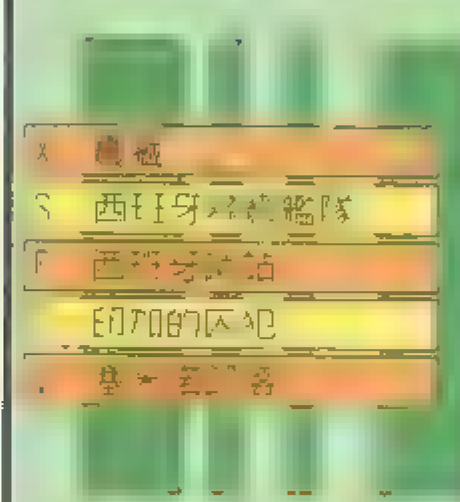
只要你收集超過8000點經驗值就會出現這個任務，莉絲會在基地東邊的港口等摩根，你可以隨時派摩根去見她，或者大量建造房舍來獲取經驗值，等時間快到時再回去找莉絲過關。

[illegible]



▲利用輕騎兵來對付原住民吹箭手

西班牙尋寶艦隊





主要目標：俘虜尋寶船

[illegible]西北邊沙灘登陸。

新目標：放置市鎮中心來建立您的基地

[illegible]

新目標：俘虜總共6艘尋寶船

派摩根到地圖西北邊還會有一所防衛塔可以救出一隊印[illegible]士對付湧來的敵人步兵。這時基地南方最好能建一兩個哨站來協防，準備至少六艘船艦準備直搗西班牙的大本營。帶著艦隊往西方的西班牙大本營前進，摧毀沿途的船隻攻進敵人[illegible]地沿岸的建築物和拓荒者。你可以找機會先運載一位拓荒者[illegible]15[illegible]弩弓兵並進行塞米諾技術改良。帶著這15個塞米諾弩弓兵[illegible]奪回一艘尋寶船。

次要目標：摧毀任何西班牙堡壘(每位玩家300經驗值)

第一個要解決的堡壘位於我基地的西邊，訓練三個迫擊[illegible]同樣的方式轟掉堡壘將尋寶船收歸己有。

次要目標：殺死第爾卡多(1000經驗值)

[illegible]兩邊也都各有一個寶藏，讓風雲神兵拆掉一旁的軍營，在[illegible]

[illegible]

青春之泉？



X‧寶藏
F 青春之泉
Y 塞米諾部落
G 固定砲

主要目標：摧毀青春之泉

假如你選擇簡單或中級難度，會多一個碼頭。先將所有的火戰船移到最南方躲著，接著將所有部隊分好組，派三位英雄帶著部隊往東邊的固定砲進發

新目標：殺了固定砲附近的守衛

先派三名英雄衝過去使用絕招，配合隨後補上的我方部隊，應該可以輕易的拿掉固定砲。

次要目標：摧毀固定砲東邊的藏骨集團基地(600經驗值)

[illegible]域外，還要撥空打掉月之湖中[illegible]

[illegible]

部隊會從這條小路不斷的過來騷擾你。所以你要在哨站後[illegible]護。另外固定砲下方也要駐守[illegible]隊騎兵，防止敵人用船艦運送騎兵過來搶固定砲。在最重要的海軍方面，先於藏骨集團北邊海岸多建兩個碼頭，開始大量生產輕帆船與重型戰船，一直到建造限制佔滿為止（記得從故鄉城市運送海軍總部紙牌），將這些戰船佈滿在海岸線協防，不要過去與敵人衝殺，因為敵人的海軍作弊，就算你清光[illegible]碼頭，還是會不斷出現船隻。還不如讓固定砲[illegible]的敵人。等到基地東邊的防禦夠穩固，海軍也準備就緒後，將固定砲聯合所有的海軍艦艇攻擊青春之泉，等青春之泉生命值剩下一半時，艾倫會率領大隊人馬從東邊[illegible]路殺[illegible]，讓所有部隊過去抵擋，並將所有的火戰船拉去播擊[illegible]



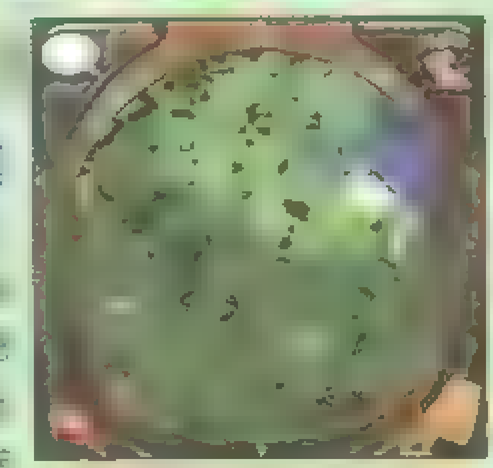
▲控制月之湖後命令所有艦艇集中火力攻擊青春之泉

次要目標：在原住民村落附近建造交易站(350經驗值)

在任[illegible]，[illegible]燒巴黎[illegible]陸西邊的半島，直接到塞米諾人部落建立交易站，[illegible]生產15個精銳[illegible]弓兵。派這隊弓兵清[illegible]部落周圍那五處的寶藏守護者，讓拓荒者過去拿寶藏

第[illegible]幕：寒冽

保衛殖民地



主要目標：保護您的市鎮中心15分鐘

[illegible]

次要目標：摧毀西南邊的歐洛奇村落，來阻止歐洛奇人的攻擊(500經驗值)

不久敵人將會大舉進攻西邊[illegible]的森林酷民與約翰做突擊，[illegible]一擊倒全部來襲的敵人。[illegible]都將歸我方所有，讓所有[illegible]攻擊這個村落）。並在這兩處基地展開[illegible]

次要目標：護送難民回到殖民地(每一批300經驗值)

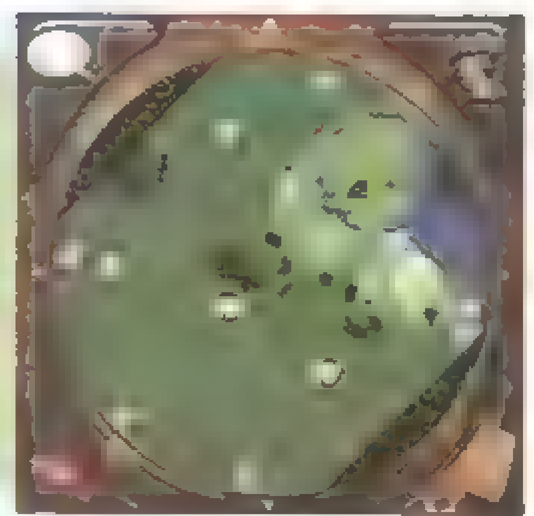
[illegible]你除了可以獲得額外的經驗值，這些難民[illegible]你的隊伍。當你聽到語音「加入[illegible]隊的生產不能停歇。[illegible]

[illegible]

[illegible]發展方面的紙牌會比較[illegible]第二幕沒有正式的海戰，不要花太[illegible]

奇怪的同盟關係

- X：寶藏
- W：卻洛奇作戰小屋
- V：卻洛奇部落
- A：廢棄的村落
- F：英國硫磺山堡壘
- S：被俘虜的拓荒者
  英國人入侵之後



主要目標：摧毀卻洛奇作戰小屋

由於沒有時間限制，你可以慢慢探索地圖的北半部，派兩名英雄到處拿取寶藏並打開戰爭迷霧。等地形全部打開後開始攻擊南方的兩個卻洛奇小屋，小心裡面跑出來的敵人。將兩個小屋摧毀後會接獲下一個任務。

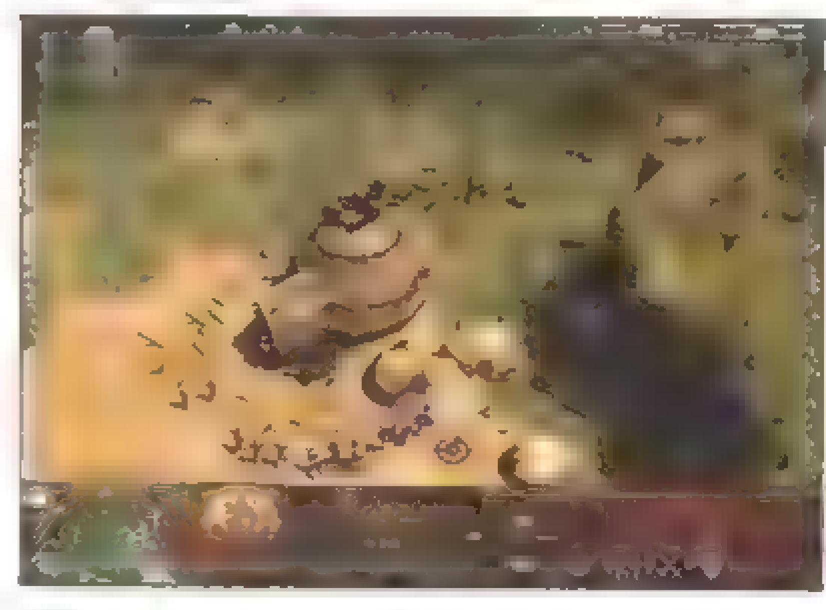
新目標：帶約翰及坎勇凱到卻洛奇的主要村落來進行和平協商

卻洛奇村落在地圖南方，進去後竟然發現裡面埋伏著英國人，原來他們才是幕後黑手。殺光他們後，英國軍隊會從地圖東北方登陸，並攻進我們在東北邊的基地，史都華叔父會率領篷車及大批人馬逃往西邊的廢棄村落。

新目標：設立一個新殖民地，並打敗英國人

一旦篷車抵達，你就可以從家鄉城市運送補給過來了，將篷車展開建設基地，雖然你有兩座礦產，但很快就會耗盡。[illegible]

周圍巡邏。所以等你累積到二十個長槍兵與十個德國騎兵，最好聯合英雄們將他們一個個引過來狙殺。清光這波敵人後，將部隊駐守在堡壘西邊，一個個清除敵人陣地剛剛生產的部隊，不要讓部隊又累積成一堆。慢慢累積資源並進入工業時代，趕緊生產工程最重要的迫擊砲，累積一台迫擊砲開始帶著部隊去拆堡壘，然後再慢慢往北拆，並以哨站和市鎮中心為第一優先。到北邊你會接獲次要目標。



◀卻洛奇小屋裡會跑出一堆敵人部隊

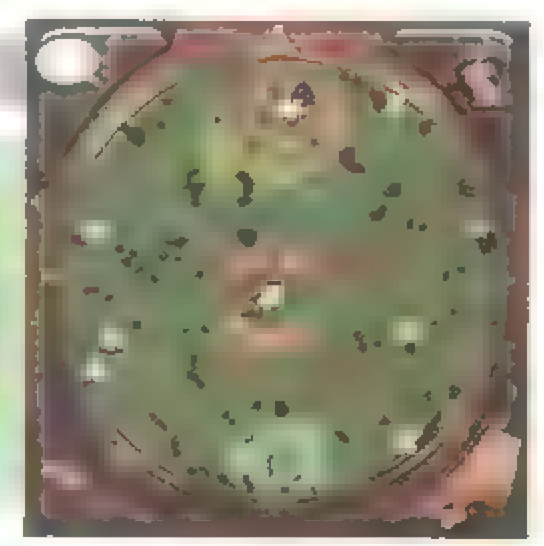
次要目標：解救所有被英國人俘虜的拓荒者(500經驗值)

在地圖北邊有5處被英國人俘虜的拓荒者，在一旁守衛的亡命火槍兵有著不錯的生命值與攻擊力。聯合英雄跟一群長槍兵將他們一一清掉以救出被俘虜的拓荒者。最後清光我方原先陣地裡的敵人建築物，就可以完成戰役。

[illegible]

營救

- X：寶藏
- T：易落魁部落
- B：英國基地
- N：諾娜凱的基地



主要目標：訓練一支軍隊，並從南方攻擊英國人

次要目標：與這地區的其他易落魁人結盟(每一批200經驗值)

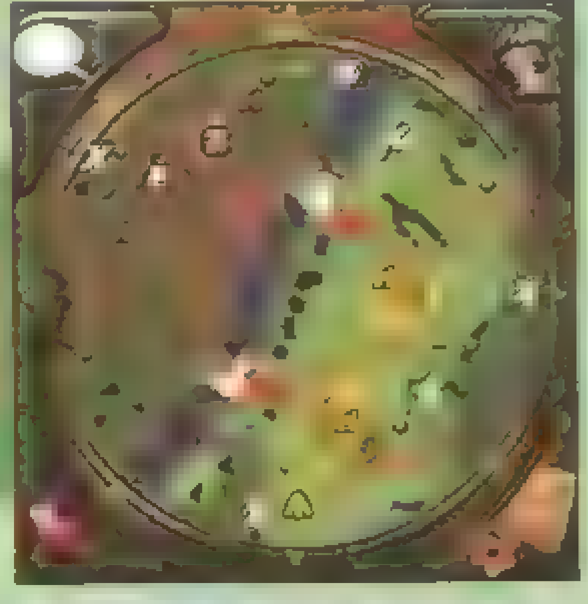
先將篷車展開，讓約翰帶著所有步兵沿著小路前往地圖東邊的易落魁部落，來到部落後派約翰在此建立交易站，但不要訓練任何的易落魁防彈盾或戰斧兵，將名額留給北方的諾娜凱。在此同時讓坎勇凱帶著一名拓荒者到西邊的易落魁部落建造交易站完成次要目標。在主基地展開建設，盡快累積資源升級到要塞時代，敵人沒多久就會進攻北邊的諾娜凱基地，防守起來會很辛苦。等我方累積足夠的經驗值後，從家鄉城市運載拓荒者，並將運送目的地改為北方諾娜凱部落的哨站，如此一來你就可以在該部落進行的建造軍營等建築來生產部隊協防。將所有兵力集結在此準備進攻。

新目標：摧毀所有英國建築物，讓坎勇凱和諾娜凱重逢

等易落魁防彈盾生產滿額，先攻擊城門將裡面的部隊引出來消滅，再帶領北邊所有部隊攻進城門裡，讓防彈盾處理敵人建築物，你必須清光裡面的建築物才算過關。

[illegible] 讓你省下不少費用。

七年戰爭



X：寶藏
T：英國交易站
F：英國堡壘指揮中心

主要目標：幫忙擊退河岸邊的英國軍隊

一開始假如你選擇的是中級或高級難度，英國會增援一大隊火槍兵、輕騎兵以及騎砲。讓我方騎兵負責處理騎砲，將所有英國人清光後南方的建築就屬於你的了。

新目標：尋找英國堡壘內的指揮中心並摧毀它

從家鄉城市運送拓荒者及資源來幫助你的建設發展，並在市鎮中心召集大量的拓荒者投入資源的採集，也將採集技術升級，會讓你在後期有足夠的資金來源。將部隊集中在南方的橋旁防守，一旁則建造哨站來協防。

次要目標：尋找並控制唯一的貿易路線(300經驗值)

等進入了工業時代，訓練或從母城運來至少三門迫擊砲，聯合一隊騎兵、三十個弩兵加長槍兵，以及兩座騎砲，開始從南邊過橋往英國陣地進攻，讓迫擊砲優先攻擊哨站與城鎮中心，騎兵負責解決敵人的騎砲，長槍兵與騎砲則一一解決來襲的步兵。一路打進西北邊的英國堡壘，小心不要摧毀指揮中心，繼續往北攻下敵人北方的市鎮並摧毀交易站，派約翰過去建立我方的交易站可以完成次要目標。最後只要聯合法國部隊打掉指揮中心便可過關。



▲援助法國人抵禦英國人的入侵

家鄉城市提示

下一關也是一個海戰的關卡，諷刺的是你並無法建造任何船隻，建議將重心放在騎兵與砲擊手的訓練上。

大湖區





X：寶藏
O：哨站
I：易洛魁部落
W：瓦力克的市鎮中心

主要目標：進入要塞時代，並建造槍砲鑄造廠

首先開始在基地收集資源，小心迎面的敵人部隊，派一名英雄到地圖東南方的易洛魁部落建立交易站。

新目標：在瓦力克的海軍到達伊利湖前摧毀三個骨頭軍團的哨站

你可以等進展到工業時代，生產出迫擊砲再來完成這個目標，或者直接在交易站訓練易洛魁防彈盾來拆哨站。等拆掉本島的兩個哨站，就可以獲得兩艘華盛頓派來的輕帆船。繼續累積資源，等進入工業時代後，生產五門迫擊砲，帶著所有部隊先拆掉島嶼北邊的英國基地，再訓練大量的德國騎兵、弩兵以及長槍兵，帶著所有英雄，迫擊砲，部隊以及一大群拓荒者，搭船從西方小島的南邊登陸。用迫擊砲先摧毀南方的碼頭，再往北摧毀哨站完成任務。

新目標：摧毀瓦力克的海軍以及他的市鎮中心

次要目標：避免失去任何華盛頓的艦隊(300經驗值)

這時華盛頓會支援五艘重型戰艦，其中有一艘裝備迫擊砲，但同時你也接獲次要任務，為了將艦隊的損傷降到最低，在我方基地建造兵工廠並升級火箭技術，增加砲彈對船艦的傷害力。先將我方船艦停靠在西北小島中斷的海灣，也就是敵方堡壘下面，在此建造軍營、馬廄以及槍砲鑄造廠，大量生產部隊直到人口上限滿爆為止。用迫擊砲與迫擊砲戰船的砲彈攻擊轟堡壘，與北邊的敵人出來攻擊時殲滅，同時聯合艦隊慢慢往北清光所有的敵人建築物。全部拆光後將船艦停在岸邊，敵人的艦隊不久後會勇過來，讓岸上的迫擊砲聯合船艦轟光敵人艦隊便可過關。

▲集中我方艦艇火力一一打下敵人戰艦。

家鄉城市提示

下一關主要是要堅守的防禦，尤其具機動力的防禦部隊，選擇一些可以在要塞時代運送的補給部隊，如騎兵或是戰車，或者騎兵生命值加成。

尊重



X	骰藏
C．	拉科塔酋長
T．	瓦力克交易站
O	瓦力克哨站
H．	野馬
B	白水牛
D	拉科塔酋長的女兒
G．	失落的黃金

主要目標：在藏骨集團殺了所有5位酋長前賺取10000的經驗值

跟第二幕第六關一樣，你必須在藏骨集團殺了5位酋長之前，用各式各樣的方法賺取10000點經驗值，才能完成主要目標。

次要目標：在拉科塔村落建造一個交易站(400經驗值)

這五位酋長的位置會顯示在迷你地圖上，將篷車拉到拉科塔東南方展開成市鎮中心，派現有的拓荒者到東邊獵殺野牛(建議可以從家鄉城市使用毛皮商紙牌)，約翰則到那邊裡建造交易站。立刻在裡面訓練滿拉科塔斧騎兵，將這群騎兵派駐到東北方三個部落中間，支援任一處被攻擊的部落。一有多餘的資源就生產德國騎兵或馬戰車，一響起警報立刻派騎兵過去，不斷地生產部隊聚集在北方基地的左右兩邊，敵人一出門就馬上死在我方部隊手上，根本沒有機會去騷擾拉科塔酋長。無論你用什麼方式，只要收集超過10000點的經驗值立刻就可以進入下一關。

次要目標：摧毀瓦力克在貿易路線上的交易站(550經驗值)

在戰役過程我們可以持續地讓英雄解決一些任務來賺取經驗值，首先從西邊的次要任務開始，派西邊的那一隊德國騎兵保護英雄攻下起始點西北邊的交易站，在此建立我方的交易站，完成後別忘了升級貿易路線。

次要目標：尋找拉科塔酋長的女兒並把她帶回南邊的拉科塔村落(600經驗值)

拉科塔酋長的女兒蘭瑞塔就在地圖中央被彎月型湖泊半包圍的樹林裡，找到她後她就會變成你的陣營，將她帶回南方的部落完成任務。

次要目標：把瓦力克的白水牛帶到拉科塔村落的畜欄(550經驗值)

白水牛被關在瓦力克交易站的東北方，打下交易站後派英雄狙擊掉守在柵欄前的骨頭軍團，將白水牛帶回南方部落即可。

次要目標：佔領貓頭鷹島上的黃金(650經驗值)

貓頭鷹島在瓦力克交易站的北邊，可以坐下方的小船前往。救出裡面的兩名拓荒者並讓這兩名拓荒者拾取這些黃金。

次要目標：把五隻野馬趕到南邊的拉科塔村落(550經驗值)

地圖上到處都有野馬，找不到的話可以參考上方的地理位置。這些野馬一靠近牠們就會變成你的陣營，將牠們帶回南方的拉科塔村落完成任務。

次要目標：摧毀瓦力克在荒山上的哨站(500經驗值)

瓦力克在荒山的哨站常常會攻擊到我方的騎士，生產五名擲彈兵，聯合所有騎兵與砲兵攻擊地圖東北邊獨立在外的哨站。你一攻擊哨站瓦力克就會運送部隊到哨站來，所以攻擊前最好先衡量自己兵力夠不夠應付這些敵人。

[illegible]

[illegible]



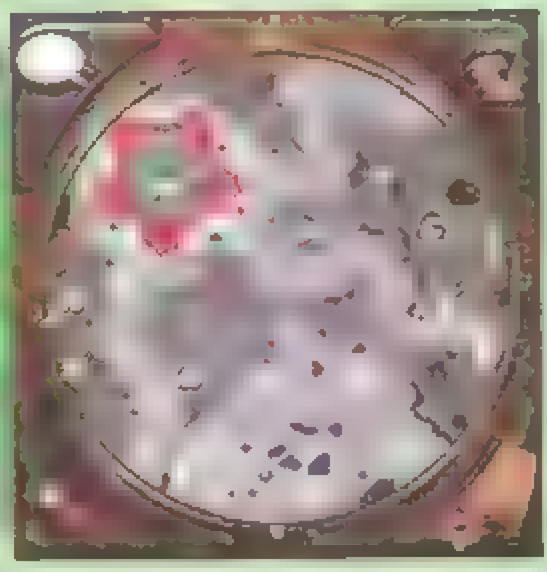
消滅這座[illegible]砲便可摧毀交易站



集中火力攻擊荒山上的哨站

瓦力克的要塞

- X [illegible]
- C 瓦力克哨站
- S [illegible]
- C [illegible]
- W [illegible]



主要目標：20分鐘內摧毀瓦力克的要塞

在這個關卡中你只有七個拓荒者，而且無法再訓練任何拓荒者。你必須在三條補給路線上攔截補給車，將補給車送回我方陣地讓拓荒者採集補給品。幸好我們一開始就處於工業時代，許多項目也都升級了，你只要把資源專心分配在部隊的訓練上即可。

次要目標：摧毀所有瓦力克的哨站(700經驗值)

立刻派英雄帶著瑞士長矛兵從東北邊的小路過去攔截剛出現的補給車，基地裡的野戰砲則摧毀基地西北邊的哨站，並聯合所有的火槍兵攔截從西南方過來的補給車。至於北邊[illegible]敵方的哨站過去便可以截下這輛補給車。命令所有補給車[illegible]

先不要花費資源進行任何的改良，將資源用來生產大量的部隊，[illegible]東南邊的補給線，[illegible]送到北邊的補給線協助現有部隊奪取[illegible]。等榴彈砲訓練出來後，派榴彈砲打掉瓦力克要塞東南方以及地圖東南邊緣的哨站，可以完[illegible]



▲[illegible]

次要目標：摧毀瓦力克在卡曼契村落的交易站(500經驗值)

這個交易站位於地圖東邊，派榴彈砲或野戰砲摧毀交易站後讓約翰在此建立交易站。等累積了四輛榴彈砲以及10輛馬戰車，開始訓練兩輛皇家長重砲，用來解決瓦力克要塞周圍的砲，然後帶著部隊開始往北攻擊瓦力克要塞南邊的軍事建築，用馬戰車保護榴彈砲與野戰砲解決湧出的敵人部隊，[illegible]

[illegible]

讓山岳倒下

- X 寶藏
- R 石橋
- N 北方出口
- C 貿易站[illegible]
- B 俄羅斯基地



主要目標：派你的礦工去破壞石橋

本關我方有兩個基地可以加快資源開採的腳步。讓兩座市鎮中心一起訓練拓荒者，在主基地的軍營裡訓練十名長矛兵，讓這些長矛兵到北邊第二基地防守，然後讓長重砲護送東方基地裡的二名礦工到地圖南邊的石橋進行破壞，不久後又陸續有礦工從北方出口過來支援，他們也會帶來一些錢幣，可以派北方的拓荒者過去拿取。讓長矛兵對付突襲北方基地的俄羅斯騎兵，並在此建造一座馬廄，開始慢慢累積資源生產五輛馬戰車，配合現有的兩門長重砲一起在主基地待命。前幾次的補給盡量派部隊過來協防，尤其是馬戰車與長重砲，數量越多越好。

次要目標：摧毀一座大型加農砲

不久後你會聽到俄羅斯部隊啟程的警告，注意西南方的俄羅斯基地，看看大型加農砲會送往哪一個方向，再派長重砲與馬戰車過去攔截。攔截時先讓長重砲攻擊加農砲，等敵方步兵衝過來再派馬戰車集中火力一一消滅來襲的敵人。有時敵人會同時派上下兩隊加農砲過來，初期兵力不夠的話也不用硬擋，直接讓他們通過。比較可怕的是後期敵人會集結成一個大部隊，過來騷擾你北方的基地或南方砍石橋的礦工，這些部隊至少需要十輛以上的馬戰車才擋得住，因此最好在北面基地與地圖南方各準備一隊馬戰車互相支援。把所有的資源用來訓練長重砲、馬戰車[illegible]，礦工拆石橋需要[illegible]時間，[illegible]起拆，[illegible]時也比較好躲。從最南邊的路開始封，一路封到北邊，讓我方南北兩處的部隊會合保護礦工並阻止大型加農砲通過，只要成功破壞第二座石橋就能過關。



▲派長重砲來保護礦工

鐵道競賽



X 寶藏
T 交易站

主要目標：在貿易路線上所有的交易站地點建造交易站

你的目標是將四個交易站都據為己有 一開始你處於殖民時代，有多餘的木材就建造莊園房舍。建好後會附贈一個拓荒者。會有六名鐵道工人，雖然他們主要的任務是建造交易站，但他們有超強的爆破攻擊，相當適合用來對付一大群士兵。小心保護他們並讓他們駐守在重要的據點（通[illegible]交易站），敵人來襲時派長矛兵當肉墊，再讓他們分散火力攻擊。我方的交易站可以選擇運送食物、木材、金錢等物資，或經驗值[illegible]不多，建議選擇運送目前所缺乏的資源。當然越多的交易站可以帶來越多的資源，因此一開始就可以派所有的兵力佔領我方基地南方的交易站，並將增加的兵力都帶來此處。

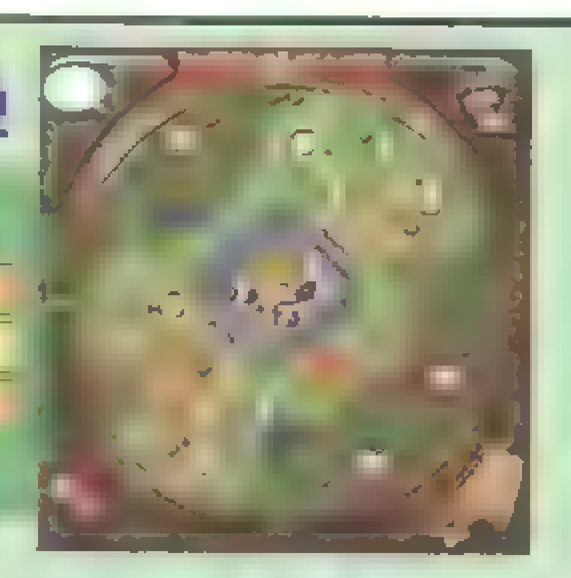
在基地生產大量的軍隊，直到你升級至工業時代。派拓荒者建造一座槍砲鑄造所，開始生產鷹砲，並使用紙牌從家鄉城市運送一輛過來湊成三個，沿著道路將你的部隊往南移動，使用鷹砲攻下第三個交易站，並聯合其他步兵摧毀一旁的敵方哨站、軍營與房舍。

次要目標：與區域內任何美洲原住民結盟(每一批200經驗值)

在地圖上有兩個卡雷契部落，陸續在他們村落裡建造交易站便可完成次要目標。由於這兩個部落都離敵人基地很近，敵人會常常去騷擾他們，除非你已經升級到要塞時代，並擁有至少10名長矛兵、15名輕騎兵以及15名遠距部隊在此駐守，否則不要隨便衝過去建造交易站。你不一定要攻下敵人基地才能完成任務，只要控制貿易路線上的四個交易站就可以了。



保護堡壘



X 寶藏
T 交易站

主要目標：努力抵抗，直到庫柏少校的軍隊出現爲止

你必須協防歐洛馬堡壘15分鐘，北邊跟南邊都有墨西哥基地，他們會從四面八方派遣由騎兵、步兵以及攻城武器所組合的大隊人馬來攻擊堡壘。

次要目標：升級兩個貿易路線，讓它們使用火車(300經驗值)

這十五分鐘內你要收集資源只有三種方法，第一個方法是佔有貿易路線上的交易站。立刻在堡壘裡那兩個交易站各自研發鐵馬火車頭，將貿易路線升級為鐵路（假如你選擇高級的難度，你將無法在關卡一開始就在交易站升級鐵馬火車頭，必需要進展到帝國時代才會有這個選項）。派艾蜜莉亞到堡壘外的貿易路線上建造交易站。第二種方法是種田，派一名拓荒者到堡壘中間各建立一座磨坊與經濟農莊，在市鎮中心就生產大量的拓荒者放在磨坊與經濟農莊，並在兩處將相關的技能升級到滿。第三種方法是使用紙牌運一座工廠過來，讓工廠自行為你生產資源。在防守的過程中你會不斷獲得經驗值，從家鄉城市運送額外的攻城武器過來（如：火箭砲或鷹砲）加入你的防衛行列。用長重砲或輕騎兵優先處理靠近的攻城武器，再慢慢聯合長槍兵來處理其餘的士兵，遇到一大群士兵時可以[illegible]滿，否則等部隊一抵[illegible]會增兵了。



▲援軍來了後，就是我們大反擊的時間了

新目標：消滅所有墨西哥軍隊的市鎮中心

[illegible]現。地圖上總共有三座墨西哥市鎮中心，一座在西北邊、兩座在東南方。你不需要摧毀所有的建築物，只要打掉墨西哥的市鎮中心就可以完成任務。

骨頭軍團的藏身處

X	寶藏
N	美洲原住民部落
B	皮曼可能的藏身處一
BB	皮曼可能的藏身處二
P	囚犯
W	武器庫
F	食物補給車
M	塞米諾地圖



主要目標：尋找波曼

一開始你只能操作艾蜜莉、庫柏以及幾名火槍兵，讓艾蜜莉與庫柏當先鋒往北探索，你馬上就會遇到波曼與一些骨頭軍團，但波曼一看到你就逃掉了

新目標：把波曼和他的手下逼出礦場

清光這一波敵人後坎勇凱也得到原住民的承諾了，但你必須用食物來換取他們的支援，讓坎勇凱繼續帶領他們，陸續找到另外兩個原住民部落，再讓他回到隊伍行列。帶著隊伍往北救出第一個防衛塔裡的長槍兵，往東南走又有一批敵人，清光他們後可以取得裝滿食物的補給車，將補給車送往地圖南方的原住民村落，會有兵力加入你的隊伍。

次要目標：摧毀所有的武器庫(500經驗值)

往東繼續探索山洞，可以找到第二輛補給車與第二座防衛塔，在防衛塔東南方可以炸掉武器庫，將補給車由武器庫下方的出口送往最南邊的原住民村落，可以獲得兩位巫醫來醫治你受傷的部隊。回頭往北走可以找到監獄裡的努特卡持棍兵，摧毀第二座武器庫。回頭往北會找到第三輛補給車與第三座武器庫，將補給車送到最東邊的原住民村落取得努特卡持棍兵的援助，再聯合所有人推毀第三座武器庫。繼續往地圖北邊前進，在最北端的鐘乳石旁會第二次遇到皮曼，繞過南方的洞穴出口再往東進去，又會找到一輛補給車，看你喜歡哪一個兵種就將補給車送到那個村落。往西北邊我們會遭遇一群騎兵、步兵與野生動物的混合部隊，清光他們可以拿取北邊的兩個寶藏與一輛補給車。繼續往東除了第六輛補給車外，還可救出一名被囚禁的長槍兵。往南走出洞穴並解決擋路的敵人，到地圖東北邊炸掉第四座武器庫。繼續往東進入原堡，救出第七輛補給車與防衛塔裡面的長槍兵，把所有的補給車換成部隊，聚集在地圖東邊，北方有一大群的骨頭軍團遠距離兵、徒手步兵以及德國騎兵等著你，清光他們後就可以完成目標



◀打破防衛塔讓牢裡的囚犯歸順我方。

▶將補給車送至原住民部落就可以得到援軍。

新目標：尋找並收集塞米諾地圖

在洞口兩邊各有一個寶藏，右邊是100點經驗值，左邊是塞米諾地圖，派任何一位英雄拿取地圖後就可以過關

消失的西班牙黃金

X	寶藏
[illegible]	塞米諾部落
O	哨站
G	固定砲
B	皮曼的荒廢要塞



主要目標：摧毀3個保護尋寶船殘骸的哨站

馬上展開基地的建設，蓋滿莊園房舍來增加拓荒者。若可以從家鄉城市運送補給，記得多運一些拓荒者過來。

次要目標：在原住民村落建造交易站(500經驗值)

易站。等交易站建好後立刻生產15個塞米諾弓兵。從家鄉城市運送美洲原住民歷史紙牌，再到交易站裡研發塞米諾

骸，殺光防守的敵軍並拆掉哨站，佔領北邊的塞米諾部落建造第二個交易站。



▶大量生產塞米諾弓兵作為你的主力部隊。

次要目標：派坎勇凱去顯露沼澤東南方森林的地形(300 經驗值)

在建立第二座交易站之後，立刻訓練弩弓兵，讓重砲少校訓練五名騎兵，再從家鄉城市運重砲過來，聯合另外兩位英雄帶著這三十位菁英弩弓兵往地圖南方移動，到達之前固定砲的所在就可以開啟固定砲。將我方部隊立刻部署在固定砲下方，因為當固定砲開始轟炸敵人陣地時，對方會一直派大批的部隊衝過來攻擊固定砲，一定要在遠處就先轟掉敵人，靠近的敵人則交給弩弓兵與重砲來處理。萬一敵人派重砲過來，讓騎兵過去幹掉重砲。等殺光敵人部隊再慢慢摧毀射程內的敵人陣地，至少可以清光最南端的哨站與堡壘。到堡壘旁的塞米諾部落建造第三個交易站，又可以多訓練 15 個弩弓兵。這時我方的資源應該可以升級到工業時代了，選擇大亨取得一輛工廠馬車來確保以後的黃金資源無虞，然後在固定砲下方建造槍砲鑄造所，大量生產追擊砲與火箭。讓弩弓兵保護追擊砲[illegible]就可以接獲下一個任務。



固定砲只要一發就能殺死一大片敵人。

新目標：摧毀波曼的市鎮中心

[illegible]著。即使我們摧毀高臺所有的軍事建築，它還是會不斷的[illegible]方的哨站，再全力轟爆市鎮中心即可過關。

[illegible]

波利法的叛變



X：寶藏
V：阿茲特克部落
B：軍營基地
A：槍砲鑄造所基地
M：磨坊、教堂與軍營基地
S：[illegible]基地
C：西班牙指揮哨

主要目標：幫助波利法將軍解放北邊的城鎮

首先讓波利法將軍率領的部隊當先鋒[illegible]北邊哨站的砲火，再派我方部隊[illegible]殺光敵人[illegible]不要攻擊其他建築物或拓荒者，只要摧毀哨站後你就可以在此建設[illegible]。假如你是中高級的難度，西班牙海軍很可能在關卡一開始[illegible]就會攻過來，所以一開始你就要派拓荒者在城鎮北邊[illegible]建造一座哨站，一看到敵人海軍[illegible]哨站[illegible]發現有[illegible]艘戰艦進行防禦，並派高地兵協助攻擊船隻[illegible]在基地[illegible]還有[illegible]阿茲特克部落，可以走海路過去建設，不過這個地點離敵方基地出口太近，對方很有可能派一大群部隊過來進攻，建議等關卡最後再進駐。

新目標：幫助波利法將軍再解放兩個城鎮

波利法將軍會在六分鐘後再度發動攻擊，趁這[illegible]建設基地[illegible]等波利法將軍會發出訊號後，訓練十位[illegible]槍兵或從家鄉城市運送長槍兵與榴砲過來，聯合現有的高地[illegible]處，守[illegible]攻擊[illegible]哨站[illegible]，還會有幾座攻城武器，讓[illegible]當肉墊，先摧毀攻城武器，再清光哨站與一座軍營[illegible]城鎮會送你一座迫擊砲

次要目標：解救波利法(300 經驗值)

假如攻擊過程中波利法將軍不幸身亡，就會接獲此一次要目標，你只要派部隊靠近波利法將軍就可以救活他。[illegible]摧毀北邊下一個城鎮的哨站，但記得[illegible]第[illegible]個城鎮有四個哨站與大量的敵人步兵保護著，讓[illegible]當先鋒，我方追擊砲隨後跟上攻擊哨站，士兵則解決將軍沒有處理的漏網之魚

次要目標：從西班牙人手中解救這四個村落(1000 經驗值)

雖然波利法只會帶你進攻三個城鎮，但事實上城鎮東邊還有第四個村落可以解放[illegible]讓追擊砲打掉城鎮北邊的[illegible]哨站，然後是東邊的三個哨站，就可以[illegible]第[illegible]個馬廄城鎮並獲得一大隊騎兵。

新目標：消滅西班牙堡壘的指揮哨

累積至此你大概也不需要波利法的協助就可以先進攻敵人基地了，派攻城武器或追擊砲戰船摧毀所有敵人堡壘內的哨站與城鎮中心，最後夷平指揮哨過關。

[illegible]

橫越安地斯山脈之旅



主要目標：到達帕卡馬佑山谷

[illegible]及俄國長槍兵，由於[illegible]比例降低，必須要進入避寒山[illegible]人往北走，先進入第一個避難山洞，[illegible]走，當出現第一個斥候，集中部隊[illegible]不斷從東方出現，除非不得已才使用[illegible]馬凱的紅能箭。

次要目標：不要讓任何一位斥候回到骨頭軍團(1500 經驗值)

[illegible]至，而避寒洞穴就在捷徑的[illegible]可以拿取寶藏，比較好的方法是將[illegible]到南方殺死[illegible]的狼群拿寶藏。[illegible]

[illegible]，留下光美洲獅後留下艾蜜[illegible]的旅途可以幫整個隊伍補血。[illegible]



▲救出巫醫可以適時為我們補血

[illegible]

你需要大量的攻城武器，將所有關於攻城武器的紙[illegible]點滿，最好也能選擇「強化的建築物」來加強城牆的[illegible]。

最後的印加城市



主要目標：在 3 個印加神殿被摧毀前，集合 8 個砲兵單位到旗幟附近

首先努力累積資源準備進入工業時代，攻城武器在本關會[illegible]從地圖西邊出現，即使你完成第一個[illegible]方現有部隊過去，先讓[illegible]然後保護[illegible]到印加部落[illegible]方城門外建造[illegible]個哨站，西南方城門外也建造兩個，放在[illegible]哨站上下兩端[illegible]將哨站升級，把所有運到的攻城武器放在那兒駐守，記得每次在[illegible]外的神殿守不住就算了。

次要目標：摧毀俄羅斯人的市鎮中心(700 經驗值)

[illegible]莉亞在地圖最西邊的[illegible]上的印加[illegible]擊目標。大[illegible]部隊分成兩部份



▲[illegible]藏骨集團在印加神殿旁邊建造堡壘

放在地圖中段，每一小隊都要包含10位以上的印加風雲神兵與8位以上的印加鄉石繩戰士，利用印加戰士團來升級他們的生命值和傷害力，遇到敵人部隊時讓風雲神兵對付騎兵，鄉石繩戰士對付整群的步兵，很快就可以把整群的敵人滅掉。等迫擊砲運到，就開始從補給線中段往北攻擊敵人的城門和哨站，並集中所有的印加部隊來保護迫擊砲。慢慢從城門中段往北拆，一定要將所有建築物拆光並殺光俄羅斯部隊，讓拓荒者過來此處收集資源。留一隊騎兵在此駐守，其他部隊全部送回印將城市。這時攻城武器差不多也集滿八輛了，將所有攻城武器帶到旗幟圈內以接獲下一個任務。還不夠的話就從家鄉城市運過來。

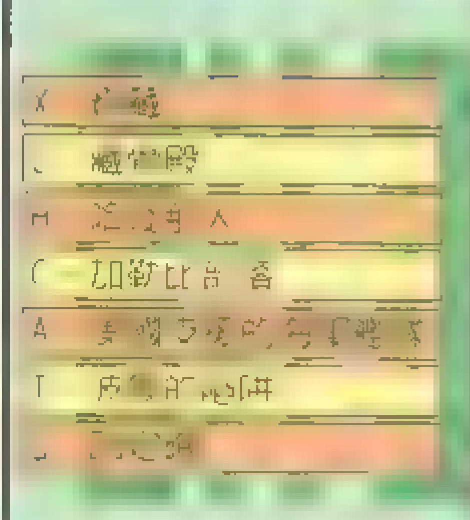
新目標：摧毀骨頭軍團堡壘

由於你有八輛以上的攻城武器，可以毫不費力地拆光敵人建築物，但要小心從裡面湧出的大量敵人部隊。在堡壘被摧毀之前請盡量拆光建築物累積經驗值，為最後一關爭取更多的紙牌。

[illegible]

將所有的升級點數花在雷克星德碼頭，其中海軍總部、海軍槍手是必選的紙牌，至於輕帆船、重型戰船、護衛艦[illegible]
[illegible]引忘了選擇[illegible]場來增加捕魚的效率。

骨頭集團的最後時刻



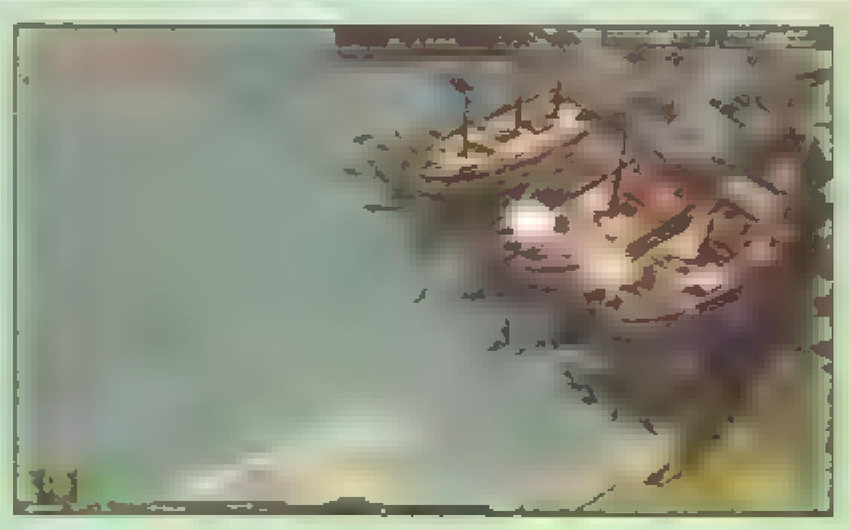


主要目標：帶艾蜜莉亞到哈瓦那的市鎮中心

將船艦開到迷你地圖西南角的標記上，讓艾蜜莉亞、坎[illegible]的輕帆船在東南方海域捕魚。讓英雄帶著部隊處理掉皮爾的陷阱進入北邊的哈瓦那陣地。你便可以獲得新目標以及一輛篷車。

新目標：活下去，直到美國海軍抵達為止

[illegible]這可不好熬。先將篷車拉到島上三個礦場中央展開，哈瓦那會每個一段時間給你各三百單位的食物、木材與黃金。努力建設基地儘早提升到工業時代。這段期間西南邊的藏骨集團會不斷的派遣包含攻城武器的大隊人馬過來攻擊你，派兩位英雄站在藏骨集團陣地出口附近，等敵人大隊人馬一出來立刻狙擊掉一些騎兵或步兵，這時敵人部隊就會一直追著英雄跑。將他們[illegible]偷襲他們的攻城武器，[illegible]火力一個個解決敵人。[illegible]型軍艦過來支援你。



◀使用迫擊砲戰船的砲彈攻擊才能摧毀射程超遠的固定砲

新目標：摧毀藏骨殿的海岸大砲及神殿

[illegible]隊，在回復期間則將戰船停靠在藏骨集團基地的北邊岸，用艦砲攻擊藏骨集團的建築物。等砲彈攻擊填充完畢，先將敵人陣地的四座固定砲摧毀，再攻擊市鎮中心與周邊的建築物。之後敵人增兵的速度就會大幅降低。

次要目標：進入帝國時代(4000經驗值)

接下來是基地的升級，不要再花資源訓練太多兵力，全力累積資源晉升到工業時代，選擇大亨來取得工廠。假如你[illegible]一口氣升級到帝國時代完成任務。

次要目標：與美洲原住民加勒比人結盟(2000經驗值)

在地圖西北邊小島上可以跟加勒比人結盟，但你得先用[illegible]敵人部隊。再讓美國支援的重型軍艦運送一名拓荒者到小島上建造交易站，就可以完成任務。

次要目標：摧毀藏骨集團的海軍(2000經驗值)

藏骨集團的海軍與兩個港口位於他們基地的東南方，建議[illegible]攻城武器效果更好。派一隊士兵護送迫擊砲摧毀這兩座港口，再往南邊海上的敵方護衛艦。不停的訓練長槍兵與攻城武器將人口上限填滿，帶著攻城武器聯合迫擊砲戰船開始攻擊藏骨集團的陣地。打到第二個陣地你就會看到皮爾。[illegible]皮爾他將會躲到藏骨殿裡，集中全部火力轟[illegible]



狠將奇兵

試玩版密技

按「~」鍵開啟密技框，輸入以下密技即可。

指令	功能
God	無敵模式
behindview1	改為第 一人稱視野
behindview0	改為第一人稱視野
allammo	武器耐久度999
FOV #	設定準心的大小（#要是一個數字，極限是70）
suicide	自殺
Ghost	幽靈模式（可飛行、穿牆）
Walk	關閉幽靈模式
Loaded	得到所有武器
Slomo #	改變遊戲行進速度（#可以是任何數字，例如：SLOMO 0.1將使進行速度變得非常慢）

▲出處：gamesport

神鬼寓言：失落之章 經驗值秘笈

遊戲一開始時，玩家會在英雄公會受到訓練。當英雄變成少年之後，玩家將通過3個測試分別是混戰訓練、技巧訓練、精神力訓練。一旦玩家通過所有測試，梅茲會主動測試玩家。首先梅茲會要求你使用對他的混戰攻擊。TGBUS不過別聽他的，拿起你的長弓從遠距離瞄準並攻擊他，他會受到損傷但不會死，當然玩家也不會因為這些行為而被懲罰。透過這些動作將可在15分鐘內獲得5000點「技巧」經驗值。

PS 混戰測試可用長弓，得到「技巧」經驗值，技巧測試可用劍砍梅茲（但一定要繞到他後面，然後狂砍。不過玩家若在梅茲前面使用重砍的話，會被梅茲使用力竊彈走），會得到一大堆「力量」經驗值，至於精神力測試就用閃電術就好了，因為玩家在初期魔力很少，也沒啥補魔力的。

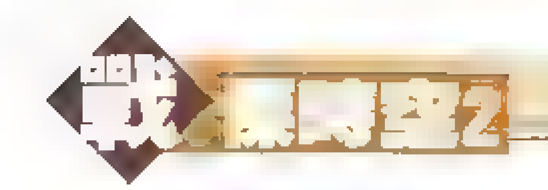
▲出處：gamesport

公告 本刊的密技希望大家多多利用，有錯誤也請寫在回函上或伊妹兒給小編予以指正。另外，若讀者們有獨家密技、心得或偷吃步的方法要曝光的話，也請不吝寫在回函上或伊妹兒給小編，記得要寫基本資料喔（真實姓名、筆名、電話、住址），以便寄入選。另外，若需要什麼密技也可提出來讓我們幫你查詢。

■服務專線：[illegible]8151988轉238或139

■服務專用[illegible]

ps.提供密技之玩家用刊登者將[illegible]一份



輸入什麼密碼都要先打sv_cheats 1。首先，在遊戲主選單呼叫出console指令輸入欄，輸入"map d3 citadel 04" 跳到我們的保護者中段地圖，跳至已經拿到電磁重力槍的關卡。接著再輸入"changelevel *"(*是關卡代號)建議用map XX XXXX XX，跳到在拿到電磁重力槍之前的任何關卡，最後輸入"give weapon_physcannon"之後，跳到沒拿到一般重力槍關卡才要打，變可以拿到HL2的終極武器「電磁重力槍」。

指令	功能
God	不滅生命
Hurtme#	減你多少生命(#=1-100)
impulse101	給你所有武器
impulse82	給你車
notarget	敵人看不見你
noclip	可飛和穿牆
maps	顯示關卡清單
Map#	去關卡 # 關卡名稱
Developer#	進入製作模式 [illegible]
+mlook	看得見骨骼
give#	變出物件(#=物件名稱
hud_quickhelp/text?1	顯示製作標記
viewmodel_fov#	改變右下角景觀大小 預設-54
exec#	執行檔案 # 檔案名稱
cl_drawhud1	開啟HUD
cl_enablehud1	關閉HUD
cl_showfps1	顯示FPS比率
npc_create	變出角色
npc_create_aimed	變出最接近你的角色
picker	打開採集者模色
setpos	移動玩者去詳細地點???
setang	變換玩角所望的角度
sv_gravity#	設定地心吸力
sv_stopspeed#	設定停止移動時的速度
sv_friction#	設定摩擦力
sv_bounce#	設定物理法則
sv_maxvelocity#	設定物件移動的最大速度
sv_waterdist#	設定望向水的的景觀
air_density#	設定空氣密度
dsp_explosion_effect_duration#	設定玩者聽力
prop_debug	進入除錯模式
sv_soundemitter_filecheck	報告錯誤
mat_numtextureunits#	顯示多少測試物件(預示
sv_cheats1	密技模式
impulse76	發出聲音
give weapon_shotgun	給玩者霰彈槍
thirdperson	第三人稱視點
firstperson	第一人稱視點
mat_depthbias_normal1	看穿牆壁
ai_disable	關閉角色智能
sv_infinite_aux_power1	有無限體力去跑
impulse203	消除所有物件
mat_fullbright1	消除所有陰影
skill#	設定難度 #=1.2.3
status	顯示遊戲數據
help$	指令說明($=想說明的指令)
sk_max_357#	設定左輪的最大彈匣數

指令	功能
sk_max_ar2#	設定脈衝輪的最大彈匣數
sk_max_ar2_altfire#	設定脈衝能量球的最大彈匣數
sk_max_buckshot#	設定霰彈槍的最大彈匣數
sk_max_crossbow#	設定十字弓的最大彈匣數
sk_max_grenade#	設定手榴彈的最大彈匣數
sk_max_pistol#	設定手槍的最大彈匣數
sk_max_rpg_round#	設定火箭的最大彈匣數
sk_max_smg1#	設定機關槍的最大彈匣數
sk_max_smg1_grenade#	設定機關槍榴彈的最大彈匣數
sk_plr_dmg_pistol#	設定手槍的攻擊力
sk_plr_dmg_357#	設定左輪的攻擊力
sk_plr_dmg_ar2#	設定脈衝輪的攻擊力
sk_plr_dmg_buckshot#	設定霰彈槍的攻擊力
sk_plr_dmg_crossbow#	設定十字弓的攻擊力
sk_plr_dmg_crowbar#	設定鐵橇的攻擊力
sk_plr_dmg_grenade#	設定手榴彈的攻擊力
sk_plr_dmg_rpg_round#	設定火箭的攻擊力
sk_plr_dmg_smg1#	設定機關槍的攻擊力
sk_plr_dmg_smg1_grenade#	設定機關槍榴彈的攻擊力
getpos	移到坐標??
cl_showpos1	顯示現在的位置在右上角
net_graph1	顯示更多FPS比率
impulse83	給你汽艇
cl_ragdoll_collide 1	[illegible]模式
physcannon_maxforce#	設定重力槍推動物件的難度
physcannon_maxmass#	設定重力槍拉動物件的難度
physcannon_pullforce#	設定重力槍拉動物件的速度
physcannon_tracelength#	設定重力槍可拉物件的距離
physcannon_cone#	投物距離
weapon_357	變出左輪槍
weapon_ar2	變出脈衝輪
weapon_bugbait	[illegible]
weapon_crossbow	變出十字弓
weapon_crowbar	變出[illegible]
weapon_frag	[illegible]
weapon_physcannon	[illegible]
weapon_pistol	變出手槍
weapon_rpg	變出火箭炮
weapon_shotgun	變出霰彈槍
weapon_smg1	變出機關槍
sk_plr_num_shotgun_pellets#	改變霰彈槍的鐵沙數
sk_max_buckshot#	[illegible]
k_plr_dmg_buckshot#	每顆鐵沙的攻擊力
give item_battery	加15保護罩
give weapon_annabelle	變出神父用的霰彈槍
give item_ammo_357	變出左輪的彈藥
give item_ammo_crossbow	變出十字弓的彈藥
give item_box_mrounds	變出機關槍的彈藥
give item_ar2_grenade	變出機關槍榴彈的彈藥
give item_rpg_round	變出火箭
give item_ml_grenade	變出火箭
give item_box_srounds	變出手槍彈藥
give item_ammo_ar2	變出脈衝槍彈藥
give item_box_buckshot	變出霰彈槍彈藥
ive item_ammo_ar2_altfire	變出能量球彈藥
physcannon_maxforce#	重力槍將物件爆射出去的力道
physcannon_maxmass#	重力槍可以吸取的大小
physcannon_pullforce#	重力槍吸取時物件的移動速度
physcannon_tracelength#	重力槍的吸取距離
physcannon_cone#	重力槍吸取到物件時的距離半徑

▲出處：感謝**stkissstone**提供

續前作波瀾壯闊的故事

一部可歌可泣的武俠史詩　就在此刻完結！

野心家無花死後，司空遠繼續尋母之路，中原群俠各自為戰，追蹤暗中作亂的羅刹教

羅刹教出動十二羅神將意欲消滅反抗者，流落民間的小王爺被群俠救起...

瞭解龍門歷史的勇士們終於來到羅刹秘壇，直面陰謀背後的真相。



騷主義

動畫篇 ANIMATION INFO

我們的仙境

Heartful days 溫馨治療動人小品



監督	木村真一郎	收錄話數	1 3話
出品	曼迪	總集數	1
版本	DVD	定價	599元
發音/字幕	日文/中文		

《我們的仙境》這部相清新的動畫，由木村真一郎監督代表作，小小雪精靈等，自然吸引了許多人的目光。清新中卻擁有許多令人驚艷的特色，如可愛圓潤的人物造型，相當有趣的事，配合主角欲成爲繪本畫家的目標，巧妙地讓每個角色的名字都跟顏色有關聯，如男主角-白鳥隆士，女主角蒼葉梢等人。動畫更善用此特色，讓每話開場都以一段纖細筆觸的童話故事來點題，帶出濃濃的繪本風，當然連DVD外盒都以素描筆觸呼應主題，溫馨中帶有許多感動，自然就受到許多人青睞與喜愛。

第1話 歡迎來到鳴瀧莊

為了就讀東京的設計專科學校，隆士暫[illegible]

第2話 房東小姐的秘密

[illegible]

第3話 重要的地方

小梢又再度受到刺激變身了！這次她變成了六歲的魚子，魚子對隆士充滿興趣並且粘著也不放

ToHeart-青春紀事



作者	AQUAPLUS	收錄話數	10~11話
出品	曼迪	總集數	6
版本	DVD	定價	380元
發音/字幕	日文/中文		

蕾咪來到浩之的班上邀小明她們參加週末的聖誕派對，而從那次溫泉旅行的事情之後，浩之就對這段時間小明她的態度有些不滿，便想要拒絕蕾咪的邀請。正在派對正舉行到一半時，蕾咪家的門鈴響了起來，當蕾咪以為遲到的浩之終於來了的時候，打開門看到的卻是瑪露琪…。

特片



作者	[illegible]	收錄話數	3~4話
出品	曼迪	總集數	2
版本	DVD	定價	380元
發音/字幕	日文/中文		

[illegible]，另一方面，一夏[illegible]相隔一年半[illegible]，只有一夏依然[illegible]

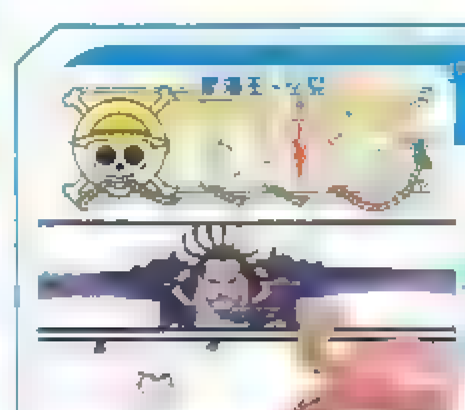
飆風競艇王V

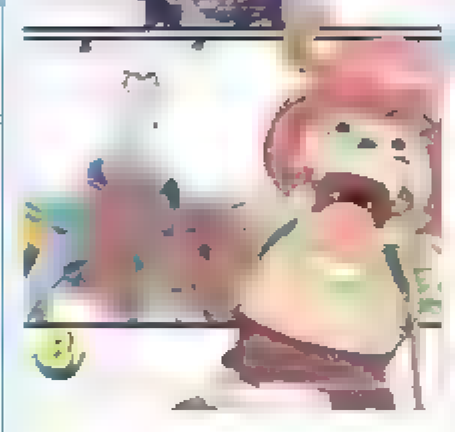


作者	河合克敏	收錄話數	13~25話
出品	曼迪	總集數	2
版本	DVD	定價	1590元
發音/字幕	日文/中文		

[illegible]SG3連霸的[illegible]，為了一決勝負，[illegible]展開了一場對決

航海王空島篇-神之國





作者	尾田榮一郎	收錄話數	[illegible]
出品	木棉花	總集數	8
版本	DVD	定價	300元
發音/字幕	日文/中文		

魯夫遇上了香狄亞的戰鬼瓦夷帕，兩個人展開了死鬥，雖然魯夫有著所向無敵的橡膠能力，不過瓦夷帕也有著威力驚人的"燃燒砲"。就在兩人打得難分高下時，魯夫竟然掉到一個很詭異的地方。另一方面，在黃金梅利號的娜美他們，遭到艾涅爾突襲，香吉士跟騙人布都被艾涅爾擊倒了…。

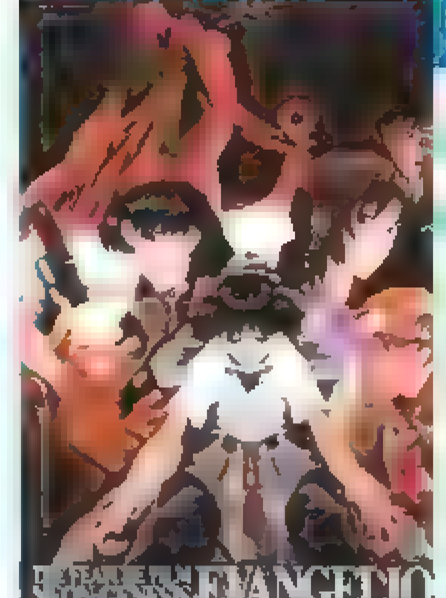
頭文字D Fourth Stage

作者	重野秀一	收錄話數	13-14話
出品	博英社	總集數	7
版本	DVD	定價	650元
發音/字幕	日文/中文		



在上坡賽告一段落後，緊接著就是阿步和啓介的下坡賽。面對阿步改裝成超級增壓引擎的雷賓，涼介給啓介的建議就是運用前陣子特訓的油門操控技巧。雖然阿步的增壓引擎在山路上佔盡優勢，卻因為天雨路滑以及啓介的高超油門技巧，使得比賽陷入膠著狀況…。

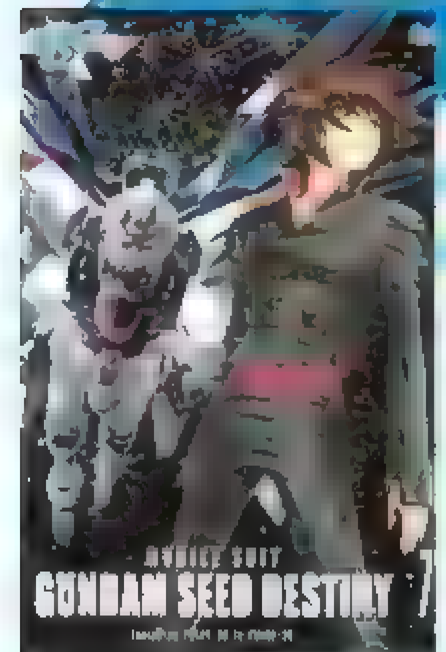
新世紀福音戰士劇場版



監督	庵野秀明	收錄話數	全
出品	木棉花	總集數	全
版本	DVD	定價	1000元
發音/字幕	日文/中文		

在電影版中，作者創造出有別於TV版的結局內容，綾波零終於離開了碇源堂，不再受他的命令起舞、不再做他的洋娃娃了，堅決地做出了自己的選擇。補完有欠缺的心，捨棄了無用的軀殼，讓所有的靈魂在此刻合而為一。綾波零完成了自己內心的補完，擁有如同神般存在的她，引發了第三次衝擊。

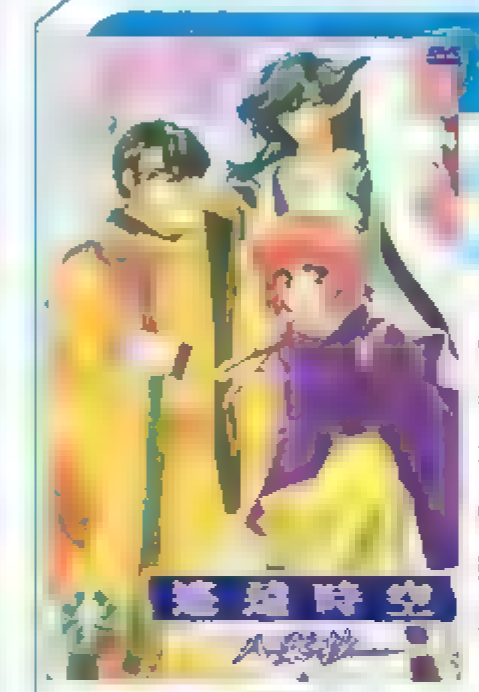
鋼彈SEED Destiny



作者	福田己津央	收錄話數	25-28話
出品	博英社	總集數	7
版本	DVD	定價	600元
發音/字幕	日文/中文		

[illegible]

遙遠時空 八葉抄



作者	水野十子	收錄話數	6-8
出品	博英社	總集數	3
版本	DVD	定價	500元
發音/字幕	日文/中文		

受到亞克拉姆的命令，風琳媚誘宮殿的人準備殺掉皇帝，這件事被茜無意中聽到。風琳因為對亞克拉姆愛慕所以對亞克拉姆喜歡的茜非常怨恨，捉到她之後不斷虐待她，治部省的雪通和友雅及時趕來解救了茜，但風琳放下狠話一定要對付茜…。

網球王子Q版



作者	許斐剛	收錄話數	全
出品	博英社	總集數	3
版本	DVD	定價	[illegible]
發音/字幕	日文/中文		

邊看著夏威夷旅遊介紹的資料，秀子試著和貞治提出想去夏威夷的願望，但是卻如對牛彈琴一樣無效。就在那時，秀子在商店街的抽獎會場抽中了特獎夏威夷之旅。為了孩子們的禮物而煩惱的大人們，決定讓小孩們把想要的禮物寫在短籤上好知道他們想要的是什麼，不過還不會寫字的薰，因為無法把想要的禮物傳達給大人們知道受到打擊。

網球王子3



作者	許斐剛	收錄話數	176-178
出品	博英社	總集數	20
版本	DVD	定價	450元
發音/字幕	日文/中文		

手塚和不二的對決進入高潮，雙方的交戰打得難分難解，同時也想起了高一私下比賽時，手塚隱瞞手傷導致慘敗的往事，向來不在乎輸贏的不二，這次終於卯足全力應戰，雖然最後落敗，但彼此都已了無遺憾。



騷主義

COMIC FOCUS

漫畫篇 COMIC INFO

櫻花樹下的誓言



作者 高瀨由香
出版 長鴻
集數 1
售價 90元

冬季戀歌韓風衝擊！熱愛名家效應最新作

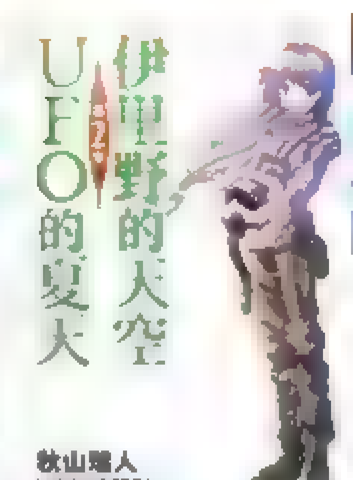
只要在那棵櫻花樹下互許愛的誓言，戀人將會永結同心！深雪和優相遇的高中就在這顆有著這種傳說的櫻花樹的附近。兩人如同傳說那樣，說出愛慕之情，獻出深情之吻，可是優卻突然不告而別到美國去了。十多年後，優頂著大企業家的光環回到日本，再度出現在深雪的面前。



撲殺天使

作者 [illegible]
出版 台灣角川
集數 [illegible]
售價 110元

隨著奇怪的聲音，一位「天使」來到[illegible]的家中。這名因為[illegible]想將他撲殺的女孩，叫做撲殺天使[illegible]。[illegible]生活，由於與一名天使[illegible]開[illegible]情不[illegible]讀者歡[illegible]



伊里野的天空 UFO的夏天

作者 秋山瑞人
出版 台灣角川
集數 2
售價 190元

淺羽直之與伊里野加奈初次約會，跟蹤他們的有一人、二人、三人……結果當然不是「安結束，而是發生了「很不平安」的事件。[illegible]收錄「[illegible]的決戰 下集」等[illegible]個單元[illegible]



四葉妹妹

作者 あずまきよひこ
出版 台灣角川
集數 4
售價 120元

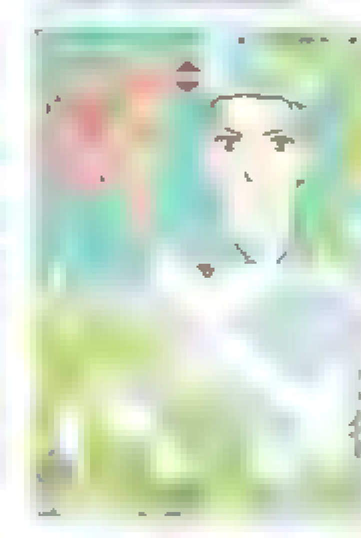
[illegible]一個「[illegible]朝氣的」女孩[illegible]四葉與單親爸爸和鄰居[illegible]妹生活中發生的趣事，是一部輕鬆歡樂的人氣作品。第四集中，四葉妹妹將第一次體驗[illegible]，[illegible]風[illegible]加油打氣喔！另外收錄四葉的爆笑四格」漫畫！



不合季節的怪談

作者 [illegible]
出版 [illegible]
集數 [illegible]
售價 [illegible]元

[illegible]理[illegible]奇怪聲音，結果在那裡發現了[illegible]中的照片。松本老師[illegible]就找到，還命令他們[illegible]



琉璃公主大冒險愛藏版2

作者 山內直實
出版 東立
集數 2
售價 150元

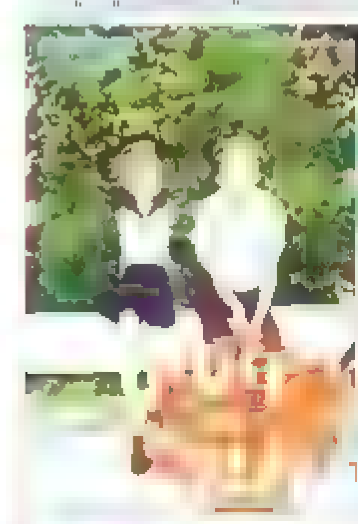
[illegible]暗謀，[illegible]結聯地準備翻太子，沒想到背後卻牽扯出一連串的事件來，究竟[illegible]的真實身份是什麼而[illegible]又會如何化解這次的危機呢！？



天才科學少年

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 [illegible]
售價 85元

你們好，我叫九十九科學，是個天才。根據[illegible]，[illegible]月球、在[illegible]上插了旗子的[illegible]面是騙人的！至今還沒有人能成[illegible]的我，目標[illegible]，[illegible]「[illegible]汁」的[illegible]，我著[illegible]他們在月球上[illegible]



少年的思春

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 [illegible]
售價 85元

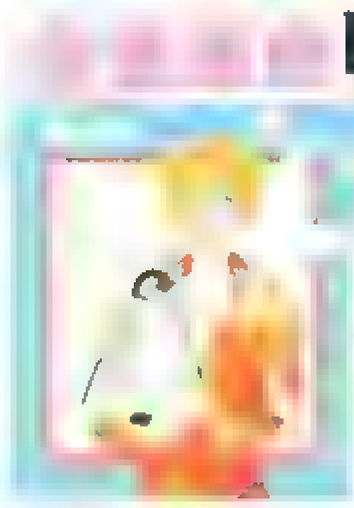
[illegible]再加上柔和感的男生，上演[illegible]，最後竟演變成奇妙的三角關係



ZIG★ZAG

作者 中路有紀
出版 長鴻
集數 1
售價 85元

[illegible]他的[illegible]人物[illegible]，而[illegible]是小學之[illegible]中路有紀[illegible]作，堂堂登場



企鵝革命

作者 筑波櫻
出版 長鴻
集數 2
售價 85元

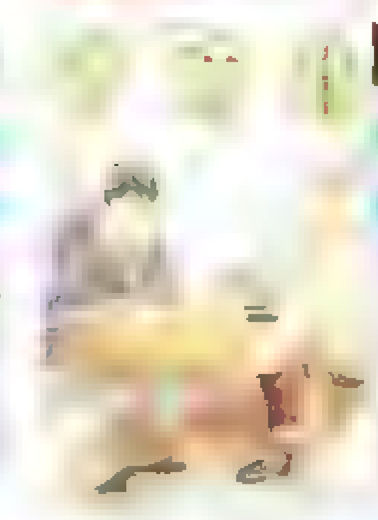
由香里當上[illegible]的條件是扮男裝，而且一旦被識穿立刻被革職。然而打算利用這點[illegible]的深[illegible]跟由香里會如何應對[illegible]排名No 10的[illegible]的出現，又即將為他們帶來什麼樣的風波呢？企鵝革命第[illegible]登場



最愛貴公子

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 5
售價 85元

堅決以自己的力量、努力成為超級偶像的[illegible]，真[illegible]佩服！人氣急速上升的[illegible]要在夢[illegible]巨蛋舉行[illegible]了！在[illegible]緊張不[illegible]「再見了[illegible]」[illegible]一定要到[illegible]到底要發表什麼重大宣言[illegible]



砂時計

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 [illegible]
售價 85元

過去的歲月會讓人變堅強，也會讓人變軟弱。[illegible]在迷失自我方向後，重拾了自己的人生目標，而[illegible]在大悟要和她「保持距離」後，被不安的情緒所壓倒著，步調越來越不同的大悟和杏，終將邁向分手的結局



LOVELESS

作者 高河弓
出版 長鴻
集數 3
售價 100元

[illegible]很[illegible]，他決定查出原因[illegible]清明被七月所殺，七月是集團？是龐大的組織？是因為[illegible]部門爭？還是被滅口？解出這一連串的問題就能知道清明被殺害的理由



少年冒險王-BEET

出版 長鴻
售價 85元

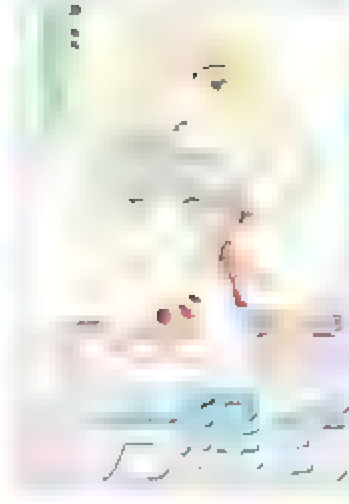
由於羅迪娜的插手阻撓，卡爾紐特沒能如願成為八輝星魔人，而畢特等人也保住了一條命！然而就當大家在舉手稱慶的時候，奇斯這才突然注意到畢特不見蹤影！其實這時候的畢特，已被一位蒙面騎士所擄走，生死難料……



少年自警團

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 2
售價 85元

[illegible]



公主方程式

作者 [illegible]由季乃
出版 長鴻
集數 3
售價 85元

受到傷害，身心俱疲的茉莉乃決定跟千早交往了。另一方面，阿悠明明比誰都還要擔心自己的女朋友，卻一直不敢將心意誠實的表現出來。就在此時，茉莉乃突然想起過去所有的記憶 [illegible] 知道[illegible]真正心意後，茉莉乃[illegible]選擇



超商戀愛食譜

作者 松本[illegible]
出版 東立
集數 1
售價 85元

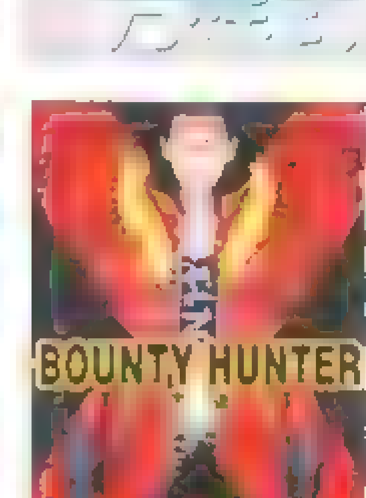
[illegible]



魔姬抄

作者 [illegible]
出版 東立
集數 1
售價 100元

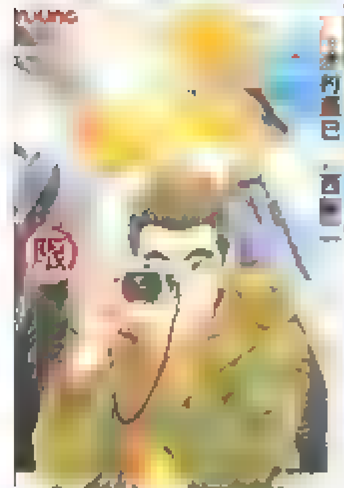
[illegible]



賞金獵人

作者 [illegible]
出版 東立
集數
售價 100元

這裡有個為了求死而活著的男人 [illegible] 是日本政府公認的賞金獵人，同時也是個擁有決定免惡逃亡犯人們「DEAD OR ALIVE」之命運的危險男子。當犬尾嗅到獵物們的氣息之時，犯罪者們將再也無路可逃！



人生狀門-Big・Shot

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 全
售價 110元

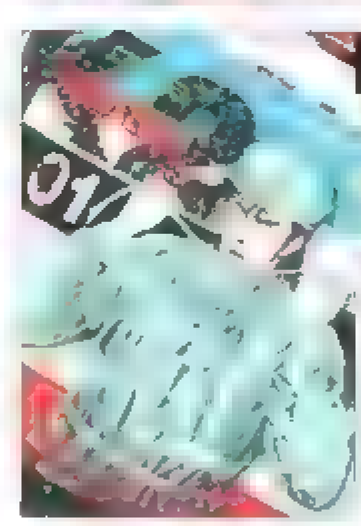
[illegible] BIG SHOT，現在她可是在[illegible]一場大的[illegible]人生[illegible]充滿[illegible]的人生劇



KISS・絕交・KISS

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 9
售價 85元

[illegible]



無敵怪醫

作者 [illegible]
出版 東立
集數
售價 105元

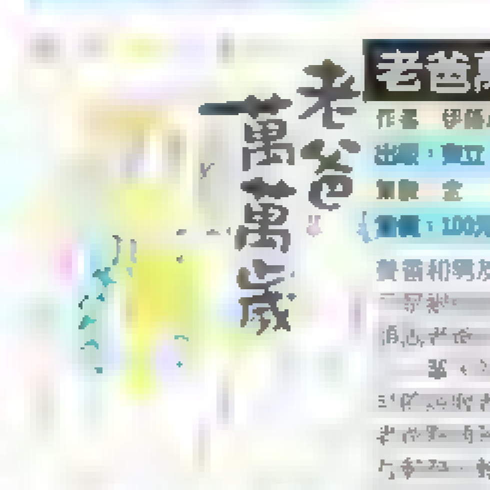
[illegible]



飆馬野郎

作者 [illegible]
出版 東立
集數
售價 85元

1890年，一場世紀大賽「SBR」於美國展開。全長共6000公里，是人類史上第一場騎乘單匹橫越[illegible]的比賽[illegible]



老爸萬萬歲

作者 [illegible]
出版 東立
集數 全
售價 100元

[illegible]



只要你活著就好

作者 森尾理奈
出版 東立
集數 全
售價 85元

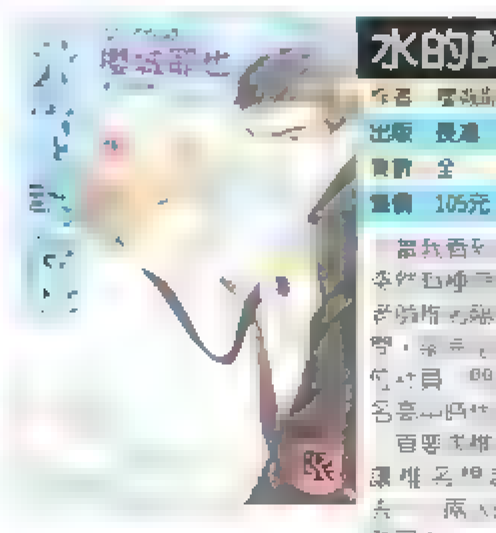
有朝一日，我也想要像這樣深深的愛一個人[illegible]此次收錄兩部作品令人感動的真實愛情故事。



day alone~情敵好友

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 全
售價 90元

一個內向害羞的女孩優香，和一個外向活潑的女生小姬，兩人因為愛上了同一男人圖崎而結識，然而兩人卻也因此誤打誤撞地成了好朋友。[illegible]但是[illegible]一直很希望圖崎能和優香在一起，因為她所剩的時間不多了……



水的記憶

作者 [illegible]
出版 長鴻
集數 全
售價 105元

[illegible]



奇幻娃2堂

作者 水上航
出版 長鴻
集數 全
售價 100元

只要擁有「變身娃」，就能改變你的人生，劃時代的新商品登場囉！只要用玩偶套眼一下對方，就能和他互換身體[illegible]偶像，甚至是男孩子互換身體，如果您[illegible]有希望的愛情，或是遇到了大麻煩，這隻青蛙都能幫您渡過難關喔

● 以上圖文由長鴻、東立、青文出版社提供



金剛 KING KONG

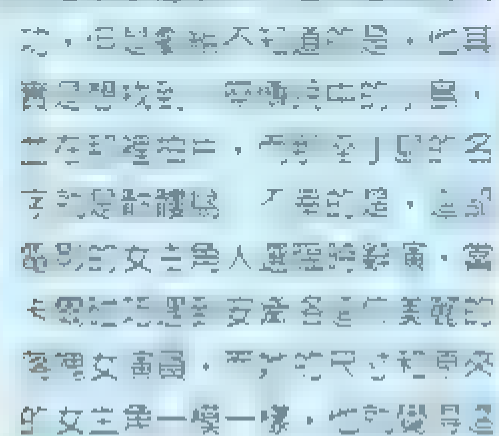
⊕ 新電影 MOVIE INFO

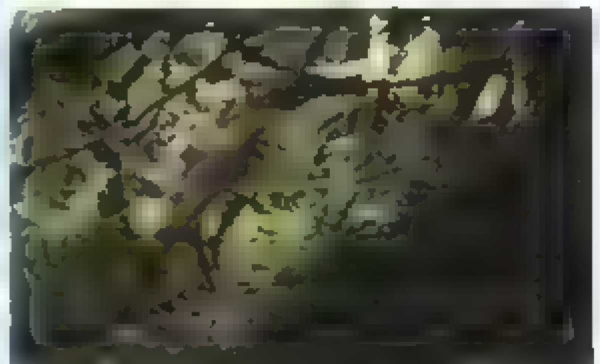
影片名稱	[illegible]	發行	環球影業
導演	彼得傑克森	上映日期	12月14日
演員	娜歐蜜華茲、傑克布萊克、安德林布洛迪	官方網站	http://www.uip.com.tw/kingkong

故事大綱

1933年，雜耍劇團女演員安黛名，就和美國經濟大蕭條期間的其他人一樣，找不到可以賺錢糊口的工作，[illegible]，於是[illegible]子走答街頭，當她餓到受不了，在水果攤[illegible]拿一顆蘋果被老闆逮個正着的時候，一名[illegible]伸出援手替她付錢[illegible]拍到一半就被片商[illegible]片偷出來，[illegible]找錢，說服他們跟他一起坐船前往新加坡完成[illegible]新片[illegible]的成功，[illegible]不知道[illegible]是，[illegible]實[illegible]島，[illegible]名字[illegible]。[illegible]這部電影的女主角人選[illegible]，當[illegible]安黛名[illegible]美麗的[illegible]女演員，[illegible]的女主角一模一樣，[illegible]是命運的安排，於是[illegible]想要說服[illegible]一個[illegible]，但是當[illegible]是[illegible]的一位新進劇作家傑克卓斯科，[illegible]找到女主角人選，立刻[illegible]帶著[illegible]紐約港，展開一場誰也想不到的冒險之旅。







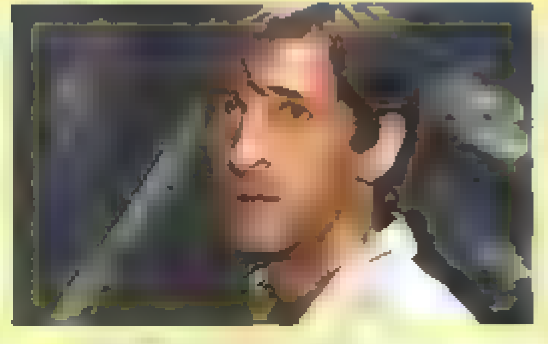




12月預定放映		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
鴿戰總動員	動畫	[illegible]月[illegible]日
[illegible]	劇情	1[illegible]月[illegible]日
[illegible]	愛情	[illegible]月[illegible]日
婆家就是你家	喜劇	12月16日
日落映畫館	愛情	12月16日
無極	動作	12月23日
鬼提琴	恐怖	12月23日
鋼之鍊金術師 香巴拉的征服者	動畫	12月[illegible]日
納尼亞傳奇 獅子、女巫、魔衣櫥	奇幻	12月30日
孤雛淚	劇情	12月30日
如果愛	歌舞	12月30日



曾以和西恩潘合作的【靈魂的重量】一片獲得奧斯卡獎影后，她在該片中令人動容的演出首為她獲得演員工會及英國金像獎最佳女主角獎提名



曾以大導演羅曼波蘭斯基的金獎鉅作【戰地琴人】一片榮登金獎影帝寶座，他並以該片囊括大小獎項，包括法國凱撒獎、波士頓影評人協會及國家影評人協會頒發的最佳男主角獎。



曾以浪漫喜劇片【失戀排行榜】一片中爆笑的演出一鳴驚人，他以該片獲得百視達娛樂大獎最受歡迎男配角獎，並入圍美國喜劇獎及MTV電影大獎

⊕租片子 DVD INFO



影片類型：科幻　片　長：104分鐘　預定發售：12月2日

劇情描述一場外太空實驗旅行，讓四名冒險隊員遭受不明宇宙輻射照射，意外賦有超能力。隊長奇幻人-李德的身體能夠任意延伸，隱形女-蘇可以隱形自己，讓其他物體隱形，同時發出防護罩保護大家；霹靂火-強尼能製造強力火焰，並像火箭炮般飛行攻擊敵人；石頭人則能變成一個強大堅硬的巨石人。這四個奇幻組合，就像一家人一樣，時而相安無事，時而爭吵不休，但是他們總是團結一致，全力阻止末日博士的邪惡計劃⋯。

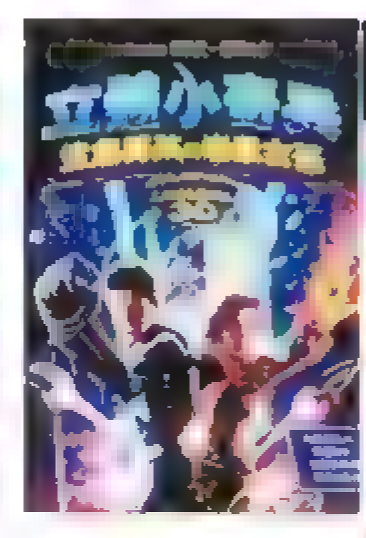
FANTASTIC FOUR 驚奇4超人



血與骨 Blood And Bones

影片類型　劇情
片　　長　144分鐘
預定發售　12月

[illegible]



立體小奇兵：鯊魚男孩與岩漿女孩 ADVENTURES OF SHARK BOY & LAVA GIRL

影片類型　動畫
片　　長　93分鐘
預定發售　12月14日

[illegible]



美國派4：戀愛樂隊營 AMERICAN PIE PRESENTS: BAND CAMP

影片類型　喜劇
片　　長　90分鐘
預定發售　12月7日

[illegible]



一家之鼠3：野外求生記 STUART LITTLE 3: CALL OF THE WILD

影片類型　動畫
片　　長　72分鐘
預定發售　12月7日

[illegible]



鐵男總動員 THE LONGGEST YARD (2005)

影片類型　喜劇
片　　長　113分鐘
預定發售　12月14日

根據1974年同名電影重拍的【鐵男總動員】[illegible]



愛情全壘打 Fever Pitch

影片類型　喜劇
片　　長　10[illegible]分鐘
預定發售　12月21日

[illegible]



角頭風雲前傳 CARLITO'S WAY: THE RISE TO POWER

影片類型　[illegible]
片　　長　93分鐘
預定發售　12月21日

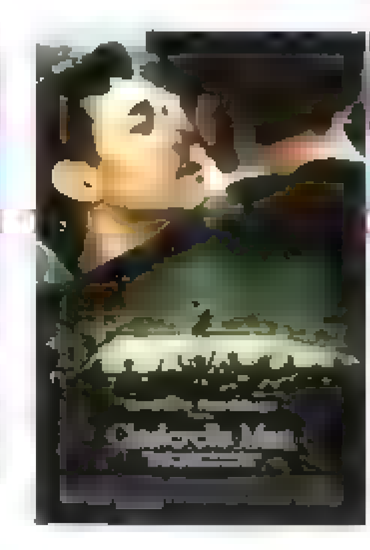
[illegible]



尋找阿娜答 THE PERFECT MAN

影片類型　愛情喜劇
片　　長　96分鐘
預定發售　[illegible]

[illegible]



最後一擊 CINDERELLA MAN

影片類型　動作劇情
片　　長　143分鐘
預定發售　[illegible]

[illegible]



11點14分 11:14

影片類型　劇情
片　　長　86分鐘
預定發售　12月

[illegible]



紐約奇蹟 Noel

影片類型　劇情
片　　長　96分鐘
預定發售　12月

[illegible]



●以上資料由得利影視提供



捷元世紀帝國官方遊戲機



打造專屬的世紀帝國

經過5年來的漫長等待，經典策略遊戲大作《世紀帝國III》終於上市。這一次《世紀帝國III》首度將遊戲物理引擎 Havok 使用在即時策略中的遊戲 為了讓玩家能感受到更真實細膩的遊戲畫面，《世紀帝國III》遊戲團隊針對台灣國內知名的系統廠商展開測試，目的是想為《世紀帝國III》的玩家們推薦一台最適合的官方指定機！

知名系統商捷元電腦，繼與遊戲橘子共同合作推出3D萬人連線角色扮演遊戲「EQ2」的專用機型，創造熱銷 4000多台的好成績後，針對《世紀帝國III》「量身訂做」的全新機種，在經過遊戲的重重關卡測試下，終於贏得唯一官方指定的《世紀帝國III》專屬遊戲機… 想要打造你的強權世代嗎？趕快進入由世紀帝國III及捷元電腦為您準備好的遊戲平台！

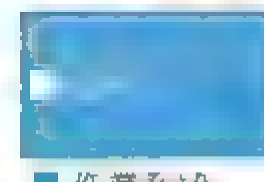
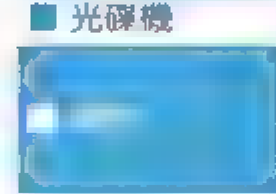
超強的系統配備

針對《世紀帝國III》，捷元電腦特別「量身訂做」2款全新機種。使用目前最新的64位元CP 、SATA硬碟 DDR記憶體、6600 256MB顯示卡…，全部都是市場上最火紅的硬體規格

捷元《世紀帝國III》官方指定旗艦機

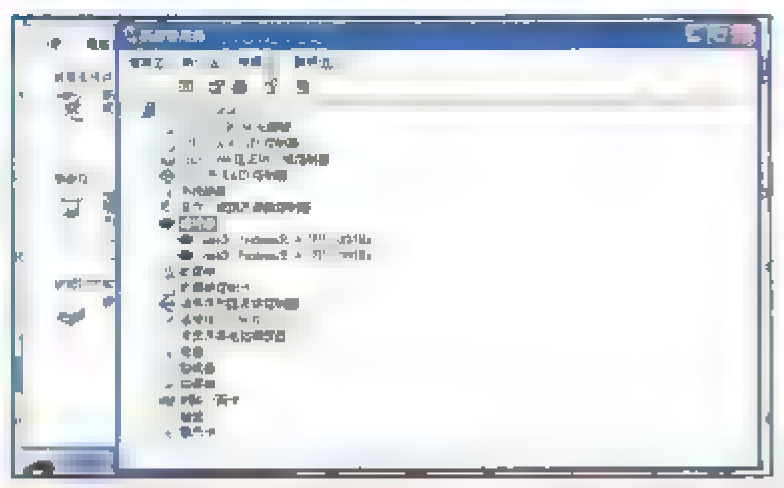
[illegible]	採用含HT技術的Inte (R)Pentium(R) 4 處理器 630，64位元/3.0GHz / 2MB L2快取記憶體 / 800外頻
作業系統	正版Windows(R)XP家用中文版
[illegible]	160GB硬碟 7200轉(Serial ATA介面)
記憶體／最	512MB DDR記憶體 (256MBX2雙通道)
[illegible]	nVidia 6600TD 256MB PCI-e顯示卡
光碟機	16倍DVD Dua 燒錄機
[illegible]	內建7.1聲道杜比認證音效／12合1讀卡機／10/100乙太網路微軟鍵盤骨鼠組／三件式1800W喇叭(不含螢幕及FDD)
保固	一年保固 + 一年免費到府收送／全家便利商店維修代收服務
[illegible]	$28,990元(含稅)

捷元《世紀帝國III》官方指定超值機

	採用含HT技術的Intel(R)Pentium(R) 4 處理器 506 64位元/2.66GHz / 1MB L2快取記憶體 / 533外頻
作業系統	正版Windows(R)XP家用中文版
[illegible]	80GB硬碟 7200轉
記憶體／最	256MB DDR記憶體
顯示卡	nVidia 6200TD 128MB AGP8X顯示卡
光碟機	16倍DVD-ROM
	10/100乙太網路／微軟鍵盤骨鼠組／兩件式240W喇叭(不含螢幕及FDD)
保固	一年保固 + 一年免費到府收送／全家便利商店維修代收服務
[illegible]	$19,990元(含稅)

※64位元的超強處理器

Intel Pentium 4 630 CPU處理器，擁有3.0GHz高速運算時脈，2MB的L2快取記憶體，讓資料的置換更為快速 HT(超執行緒技術)讓您的CPU有著雙倍的處理效能 EM64T(64位元擴展技術)更可以支援未來的64位元作業環境。擁有此顆64位元的超強處理器，讓您的電腦系統更加快速、穩定，符合未來的潮流先驅。



看到了嗎？有兩顆處理器耶！這就是HT的技術。

※技嘉Intel 915X系列主機板

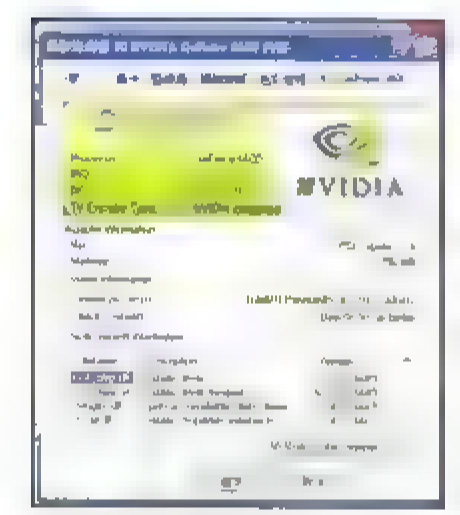
為了搭配這顆超強的CPU處理器，捷元電腦採用了一線大廠技嘉公司所生產的Intel 915X晶片主機板。這張主板除了支援具有強大效能及超執行緒技術的Intel Pentium 4 LGA 775處理器，並可使用DDR 400 333的記憶體，提供消費者高效能和高成本效益的系統。另外，更配備了高速傳輸的IEEE 1394a、USB 2.0、以及高速儲存介面Serial ATA，使消費者能連結更加豐富的週邊設備。千兆(Gigabit) LAN網路連接介面提供超越以往的高速網路，其連結頻寬可達1,000 Mbps。



★主機板的資訊…Intel 915G！

※nVidia 6600 PCI-E顯示卡

由於採用的是Intel 915X晶片主機板，在顯示卡的規格配置上，更是安裝了現今最新技術PCI-E的顯示卡－技嘉NX66256DP顯示卡，採用nVidia 6600顯示晶片，配置256MB的顯示記憶體，讓畫面的呈像更為快速。PCI-E(x16)的顯示介面頻寬，是AGP 8X的兩倍，其傳輸速度每秒超過4GB，因而可大量且快速的處理3D影像，展現優越的顯示效能。再者，Silent-Pipe(靜音熱導管技術)，快速地將熱傳至導管的另一端，並藉由顯示卡背面散熱片將熱迅速散熱。由於沒有散熱風扇的噪音，讓使用者可以擁有安靜的電腦操作環境。



系統顯示具有256MB的nVidia 6600 PCI-E顯示卡。

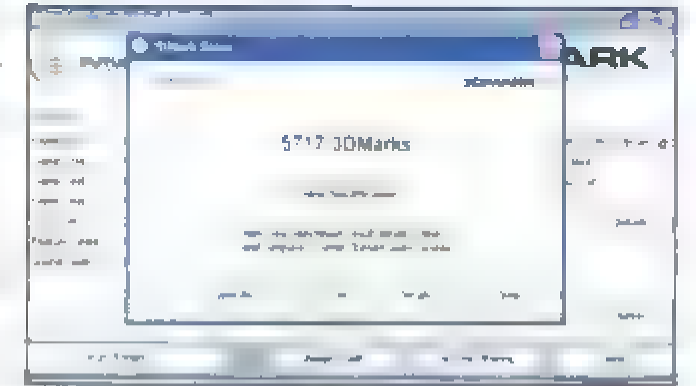
※超值的附加配備

16倍DVD-Dual燒錄機，讓你的影音不落人後。7.1聲道的杜比環繞音效，絕對建置電影院的視聽環境。12合1讀卡機，各式記憶卡全都支援。多媒體鍵盤、光學式滑鼠，上網瀏覽一按搞定。世紀帝國III正式中文版遊戲、世紀帝國III專屬桌布、PC-cillin防毒軟體一年免費更新、譯典通即時翻譯軟體、Seednet ADSL 2M/256K免費7個月、巨匠電腦課程85折學習禮券…還有，為了因應資訊月的來到，相關的優惠活動、贈品，更是要準備給《世紀帝國III》的玩家。想更進一步了解活動內容嗎？請至http://www.genuine.com.tw/campaign/Gen-PC/info.html來查詢。

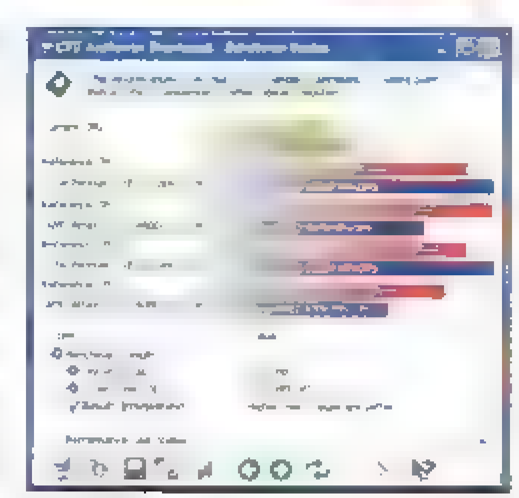

多媒體鍵盤，按鍵由你來決定

實機大考驗

想知道旗艦機的能耐，那就來測試一下囉，測試軟體使用SiSoftware Sandra 2005 SR 2、3DMark 03&3DMark 05。作業系統Windows XP中文家用版、nVidia驅動版本66.81、DirectX 9.0c，1024 x 768的解析畫面。在超強的處理器和PCI-E顯示卡的合作下，3DMark 03有著5700分以上的實力，3DMark 05則為2200分左右。當然，這還並不是它全部的實力，nVidia驅動版本截稿時已更新至81.95版本，相信安裝至最新版本的驅動程式，捷元《世紀帝國III》旗艦機，絕對會讓您更為驚豔。



3DMark 03測試畫面

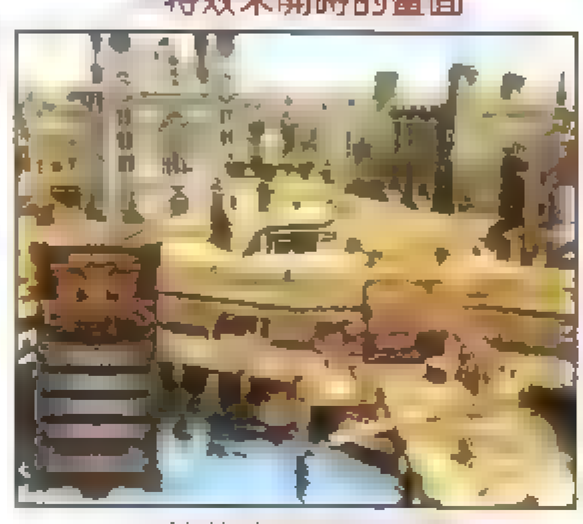

SiSoftware Sandra測試畫面

《世紀帝國III》的完美表現

經過完整官方測試，有著官方認證的捷元《世紀帝國III》遊戲機，是如何導引遊戲團隊的背脈？這就讓我們用遊戲，實際地來看看它的表現會是如何。

在一段遊戲動畫展示之後，畫面來到主選單的地方。此時的畫面，你一定會覺得真棒，人物、建築物、物品…是那麼的細緻！但當你把所有的視覺效果都開出來使用後，細緻、生動、寫實…已經無法再多做形容了。看看那水面的效果，水中倒影的真實呈現；陰影的效果，讓建築物更有立體感。接下來在進入遊戲前，你可得要做好心理準備！


特效未開時的畫面


特效全開後的畫面

一群野雁在天空中成對展翅而過，你，瑟巴斯坦，摩克來到一片全新的土地，海浪拍打著岸邊，激起雪白的浪花。你凝視水中的倒影許久，思索如何領隊探索這新大陸。經過落葉飄零的樹林，選定一處空地開始新的生活。拓荒者的伐木，撼動了整座森林。聚集更多的人力，只為求建物儘早完成。軍營內士兵的訓練，以抵禦未知的入侵者。戰爭時火槍彈道的延展，決定了你未來的命運。

是的，3D立體的呈象畫面，讓你可以見到空中飛翔而過的鳥兒。海浪襲岸後的破碎浪花、水中人物的陰影、片片隨風而落的樹葉，在遊戲中處處可見。遊戲物理引擎 Havok的表現，真實的表現在砍樹時，樹木為之震動的效果，當然也表現在其他方面。火槍兵射擊時的火光、煙硝、彈道痕跡…遊戲中畫面、效果之真實，堪稱是2005年最佳的即時戰略遊戲。




遊戲中處處能感受到真實的感動

結語

捷元電腦此次由外而內一致性的商品規劃，絕對讓《世紀帝國III》的玩家從收到機器開始大為驚奇！從《世紀帝國III》外包裝、到機側認證貼紙、開機後的《世紀帝國III》桌布畫面、遊戲的預載讓玩家感受到嘆為觀止的爆炸反應、建物分塊崩解、人物受力彈出等動態精緻度，水面波紋盪漾及反光的擬真畫面，一次備齊的《世紀帝國III》Solution，讓你收到捷元電腦的那一刻起！就充分感受到《世紀帝國III》的魅力所在！

人因科技新產品問世囉！
[illegible]MP4



人因科技在MP3市場不斷推陳出新，一直不落人後推出更多更好更炫的MP3 Player，現在又有新的產品要問市囉！人因科技率先推出整合型MP4新品ET-MP47，結合了MP3/MP4音樂播放、DVD影音播放、電子相簿、130萬畫素相機、DV攝影機、FM調頻、錄音功能、錄影機及隨身碟等功能的九機一體MP4影音播放器，ET-MP47擁有2.5吋TFT全彩顯示面板，看圖片、看影片都能清楚呈現。其拍照功能還有4X變焦調節，更有復古、彩色、黑白、負片等4種拍攝模式可選擇ET-MP47也支援SD卡擴充，不必擔心儲存容量不夠大。擁有一台功能強大的ET-MP47絕對是您最好的選擇。

全功能隨身音樂行動碟
[illegible]的ET-U46P、ET-UC07P

ET-U46P 重點特色

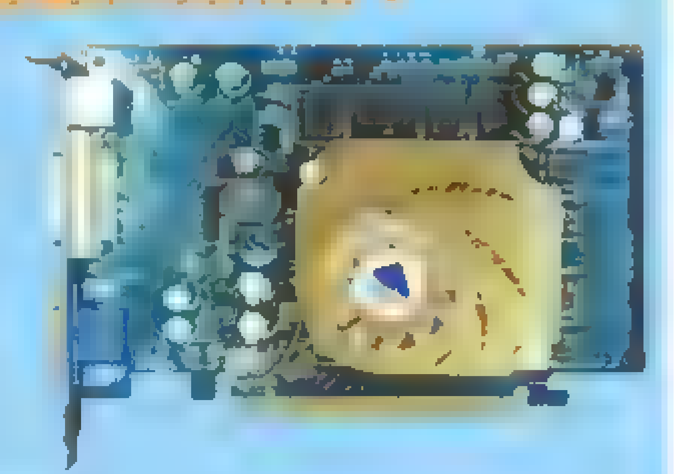
- 獨特新穎的五向鍵設計
- 內建全新遊戲功能
- 1吋65K全彩OLED閃亮操控面板
- 電子相簿功能
- Movie動態影音播放
- 144/288小時超長時間錄音
- 詞曲同步四行顯示功能
- USB2.0 FULL SPEED高速傳輸介面



ET-UC07P 重點特色

- 65K酷炫全彩OLED面板
- Movie動態影音播放
- 超便利獨立錄音鍵
- [illegible]搭載
- MP3詞曲同步顯示功能
- 內建FM並具備聽邊錄功能

GeForce 6600繪圖卡的最佳效能解決方案
[illegible]



為提供更多的玩家能有機會體驗NVIDIA GeForce 6600系列繪圖晶片的優異效能，專業板卡製造商精雲科技（Albatron Technology, 5386）特別推出價格更具競爭力的6600-512 6600LE-512繪圖卡，優惠的價格與256MB之價格相仿，讓你不用多花錢就可以享受目前最高記憶體容量512MB。內建nVIDIA GeForce 6600 GPU，搭配超大容量512MB DDR2記憶體，同時支援流排傳PCI Express匯流介面，能順暢地呈現3D遊戲的精緻畫質，讓玩家能充分享受劇院級影像的真實感受。

3D效能超激爆
[illegible]

鴻海科技推出最新WinFast PX6600 TD 256MB高效顯示卡，採用NVIDIA的GeForce 6600 GPU，特別採用最新的DDR2（256MB/128-bit 2.8ns）記憶體，有別於一般低階採用DDR1的記憶體，讓顯示卡在效能上大幅提昇到25%~30%。新一代的PCI Express架構，頻寬為AGP 8X的二倍，NVIDIA是率先通過PCI-SIG認證的GPU廠商，是速度及效能的保証。WinFast PX6600 TD 256MB DDR2版本，完全符合NVIDIA的「The Power of 3」的強大功能，提供DirectX 9.0c Shader Model 3.0、SLI多重GPU技術、HDR高動態範圍着色技術等最新技術，帶給你不同凡響的遊戲效能體驗，搭配256MB DDR2記憶體[illegible]新世代遊戲如毀滅戰士3、世紀帝國3、魔獸世界等，能為您[illegible]還美消費性電子產品的高畫質影像播放能力。





仙境傳說 RO Online
RO 四部曲 第二樂章
人工生命體
官方攻略祕笈
VOL.7
7月上旬 攻略秘笈隆重登場
全新創造者人工生命體技能實裝
新增多種武器、防具、裝飾品、頭飾、道具等介紹
新地區 企業之都-里希塔樂鎮、朱諾古代科學洞穴-優配擂斯迷宮
全新任務詳細介紹
Official Guide Book
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
GRAVITY
●特別注意 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考
●敬 告 著作權法保護之刊物，圖文未經本公司許可，不得拷貝或轉載 ●請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或 ●智遊網www.free-card.com.tw選購

殺酷辣值勤狗仔：邪騎士

Sakura News Station

櫻花情報站



[illegible] 一下！

D.C.S.S.

～ダ・カーポセカンドシーズン～



由七尾奈留大師所打造的《D.C.》應該是許多玩家眾所皆知的遊戲吧，而這套遊戲改版成動畫《D.C.～ダ・カーポ～》也是頗為的新聞（在台灣也有代理喔），不過在今年七月的時候這部作品又推出了續作《D.C.S.S.～ダ・カーポセカンドシーズン～》（目前已經出到了二十餘話，可說是戀愛動畫的長青樹啊），故事來到了前作的兩年之後，從小就在一起的妹妹－音夢為了當護士的夢想，離開了這座島，讓主角就這麼一個人獨居在家，不過多虧學校裡的朋友白河ことり、天枷美春、水越萌子、杉並等人友情和愛情的關懷讓他還不會感到寂寞，此時一位想學魔法的異國少女卻突然闖入了他的生活之中…。

http://www.tatsunoshima.com/

SHUFFLE!

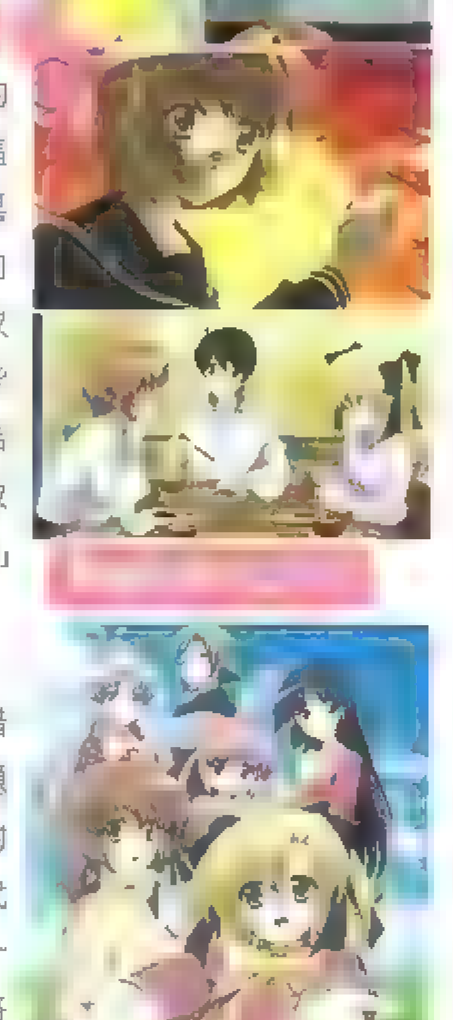
同樣也是7月的時候日本所推出的動畫「SHUFFLE！」，這套由Navel所推出，西又葵、鈴平ひろ大師所執筆的原畫，讓這套遊戲在遊戲界有不少的死忠的FANS，隨後在日本所出的《SHUFFLE!》漫畫又有十萬本的佳績來看，所以說會改成動畫可說是預料中的事，目前動畫已經出到了二十餘話，預定會出到23集左右，也可說是戀愛動畫的"大"作之一。故事的內容和遊戲有些許的出入，不過簡單的說又是一部校園戀愛後宮（笑）類型的動畫，主角土見稟在神族少女、魔族少女，和人類間徘徊不定的感情，讓優柔寡斷的主角實在是無法狠下心來做一個決定！

http://www.wowow.co.jp/anime/shuffle/



Canvas2

～虹色のスケッチ



由F&C01．FC01所推出的「Canvas2～茜色のパレット～」這套遊戲，由於相當受到玩家的喜愛，所以在今年10月推出了一般向（普遍級）的動畫，預計十二集，故事的內容如下：在高中時代繪畫能力受到許多人注目的主角－上倉浩樹，畢業之後不知為了什麼竟然放棄了畫畫，來到了名校「撫子學園」除了一邊努力向上考取教師資格，還額外兼任了美術部的代理顧問，原本認為會一帆風順的他，卻打錯了如意算盤，因為有一連串的問題蜂擁而上，像是表妹鳳仙エリス對主角那份熱烈的情感，和高中時代的戀人桔梗霧的未完戀情，以及一堆學生的問題，讓主角的就職之路顯得有點忐忑不安…。

ToHeart2

還在PC版遊戲發行前的 LEAF校園戀愛鉅作

《ToHeart2》這套遊戲對於專注於PC的玩家可能會有點陌生，因為這套遊戲是先出在PS2版的，隨後便發佈要改成動畫(10月初)，最後才出PC版(12月9日發售)，不過有玩過、看過前作的讀者應該都知道這部也是一套校園戀愛的作品，預定發售的集數只有十三集，感覺起來有點給他少，因為這部作品的女主角可是多達八位呢！故事裡的主角也是一個優柔寡斷的人，而且還因為小時候的一些事讓他患了「女性恐懼症」，不過又因為他樂於助人，所以說還是相當有女孩子緣的，至於他和女孩子們之間的發展，就請玩家拭目以待啦！

動畫官網 http://www.toheart2.net/

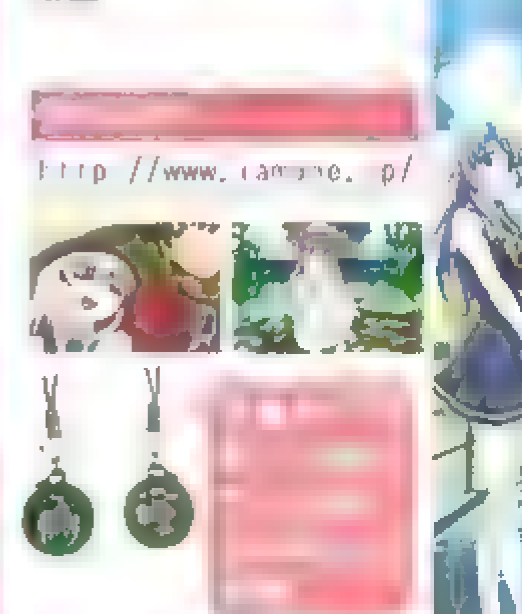


ラムネ

體會像汽水一樣的夏季戀愛故事

日本十月份還有一套由遊戲改編而成的動畫《ラムネ》，而這部動畫不知道有多少的玩家知道，邪騎士很汗顏的跟各位讀者報告一下，其實邪騎士一開始也不知道這部動畫有出遊戲，後來經過了一番調查才發現這套遊戲出在2004年七月，由ねこねこソフト這公司所推出的，隨後還出過PS2版喔！故事的內容和遊戲出版日期一樣都是設定在炎熱的七月，故事的時空交錯在主角友坂建次小時候和高中時代，小時候的一切點點滴滴勾勒出現在的種種，算是一套滿有趣的動畫！

http://www.ramune.jp/





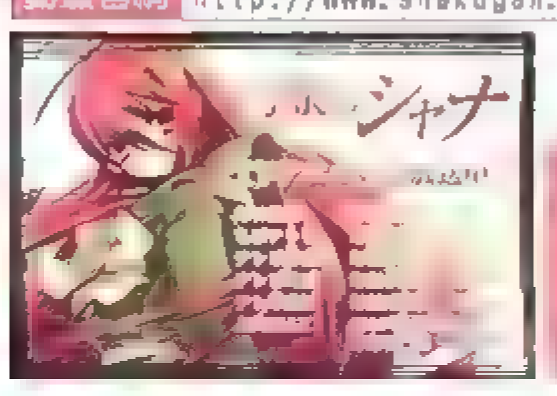
灼眼のシャナ

由暢銷小說改編而成的...

十月的動畫中有一套未演先轟動的作品，那就是本作《灼眼のシャナ》(中譯：灼眼的夏娜)，不過本作也是唯一的例外，因為本作並沒有出動畫，純屬邪騎士個人的私心來介紹這部作品(>.<讀者別打偶~)，《灼眼のシャナ》在作者-高橋彌七郎的的巧手及跳脫常軌的思緒下，在日本一連寫了十餘本小說(還在連載中，台灣目前也有代理小說不過只出到第一集)，而在眾讀者的期待之下終於推出了動畫，故事的背景和小說有些許的不同(這也難怪了，短短二十幾分的動畫是不太可能把小說的原貌通通表現出來啦～)，讀者可在動畫之中欣賞到和小說略為不同的夏娜，也可以看到男主角悠二如何和夏娜一起擊退紅世使徒喔！



動畫官網 http://www.shakugan.com/

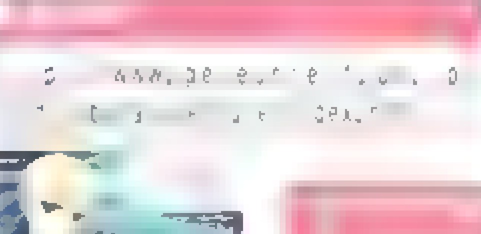


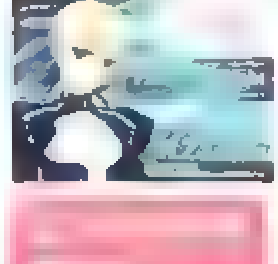


Fate/stay night

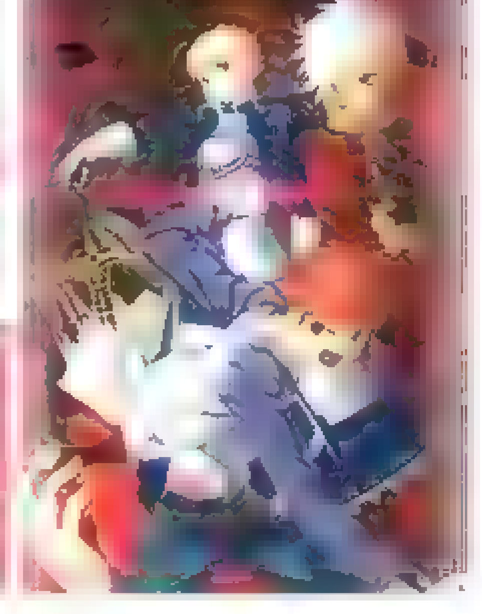
實現願望的聖杯爭奪戰即將開打

看到這部動畫是不是相當令人感到興奮啊？曾經以《真月譚月姬》聞名一時的TYPE-MOON，把月姬改編成動畫之後，又要把下一套作品《Fate/stay night》給改編成動畫了，只不過推出的日期在06年的一月，所以說想看的讀者可能得等上好一段時間了(再加上台灣代理商的代理時間…)！動畫的內容是敘述一場能實現願望的聖杯爭奪戰的故事，被命運選上的七名魔術師，必需和聖杯所指定的使魔一起參與這場賭上性命的決鬥，可是被選上的主角只是一個半吊子而且還沒下定決心的魔術師，他到底能不能從這場命運的決鬥脫穎而出？他又會和剩下的六名魔術師展開怎麼樣的戰鬥呢？

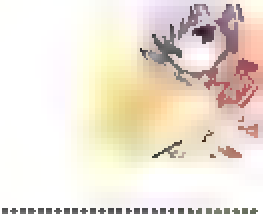








故事腳本　LEGIO ん、みなみかなか
原畫作家　萩原音泉、みけおう







最近常看到一些醫學報導說為了健康最好不要吃什麼吃什麼，還有一些說最好遠離啥，或不要做啥之類的，邪騎士看了這些為了「健康」的報導不禁由衷問起，要是一個人不能吃自己喜歡的東西、不能做自己喜歡的事，這樣就算能活到百來歲，實在也是沒什麼意思吧！邪騎士的人生哲學便是把握當下，只要不違背道德，想做啥就去做啥吧！

一分為二的城鎮

因為父親要到國外出差，所以主角　黑田孝弘便開始過著單身的生活，而主角的父親為了主角著想，希望他回到故鄉居住，而主角也沒有想太多，便帶著有點期待的心情回到了故鄉，可是映入他眼簾的卻不是他所熟悉故鄉，而是被橘子色的線一分為二的城鎮！而這裡會變成這樣，其實在這裡自古便有著相互對立的兩區，而這兩區分為西方的「御劍町」和東邊的「鏡町」，雖說經過了千辛萬苦之後這兩區終於合併在一起，可是最後還是因為水火不容的關係變成了現在用線劃分成兩半！

這盤彩的巫女是 ▶



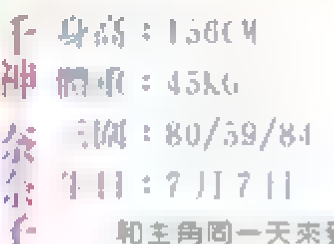
▲ 和主角一樣的轉學生

▲ 羅莉美少女 XD

千神 奈奈子(御劍町SIDE)

身高：156CM
體重：45KG
三圍：80/59/84
生日：7月7日

和主角同一天來到這城鎮的千神家長女，個性相當的害羞[illegible]，在別人的眼中是個相當保守的女孩子，自己相當討厭自己害羞的一面，雖說有想要去改變[illegible]



千神 雙葉(御劍町SIDE)

身高：146CM
體重：39KG
[illegible]

奈奈子的妹妹，千神家的次女，和姐姐不一樣是個想到什麼就做什麼的行動派，相當迷戀奈奈子，只要有閒暇的時候就會待在姐姐身邊，目前最煩惱的是莫過於身材好像有點差…

鏑木 彩音(鏡町SIDE)

[illegible]

是鏡台握有[illegible]家的長女，平時[illegible]害[illegible]，因為在[illegible]長大，所以說是個非常以自我為中心的女孩子，把主角定為她的第128號僕人。



小[illegible] 戀水(鏡町SIDE)

[illegible]
生日：8月14日

是個相當有元氣的少女，同時也是主角在這個城鎮的青梅竹馬，就如同哥哥般的仰慕主角，大概是因為相當喜歡狗的關係，會用舌頭去舔喜歡的人的臉，和琴子是相當好的朋友

GAME INFO

製作公司
Lass

代理公司
Lass

發行日期
12月16日

遊戲類型
ADV(18禁　男性向)

遊戲售價
¥9240 含稅

發行版本
日文，DVD-ROM

適用平台
J-win 98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
P3-400

記憶體
64MB

硬碟
未定

顯示卡
800*600

光碟機
DVD-ROM

音效卡
對應 PCM

的開端

好不容易回到了家鄉，卻變成了這個樣子讓主角不禁難過了起來，正當他帶著鬱悶之氣慢慢的走回家時，一位相當唐突的少女一邊喊著主角的名字，一邊衝過來抱住了主角，原來她就是主角的青梅竹馬「早坂戀水」，正當兩人因相遇而感到高興的時候，卻又巧遇到剛剛搬回來的少女「千神奈奈子」，不知為何大夥感到相當的意氣相投，竟成為了好朋友，轉入的第一天便因為支持鄉邊而引發了不小的爭件，而且一個接著一個的事件也接連不斷的發生，隨著日子一天一天的過下去，學園生活中相當重要的活動文化祭也即將開始了，……活動也讓奔走在兩個陣營間的……女主角……文化祭會有怎樣的發展呢……



▲千……

◀……





久遠寺凜（御劍町SIDE）
身高：165CM
……
三圍：85/60/86
……

……的時候便穿戴著巫女服到處行走，是御劍神社的繼承者，平常是個相當冷靜沉著的少女，不過卻有著拿著掃把到處揮射的暴走危險性格，非常討厭濫用權力之人，相當仇視「嶽堂彩音」

……琴子（御劍町SIDE）
身高……
……

戀水的好朋友，和戀水一樣都是相當大方的女孩子，不過只要和對方一聊的開，就會變的有點口若懸河一樣，有相當高的求知慾，不過在別人的眼中她應該是屬於愛書狂吧！

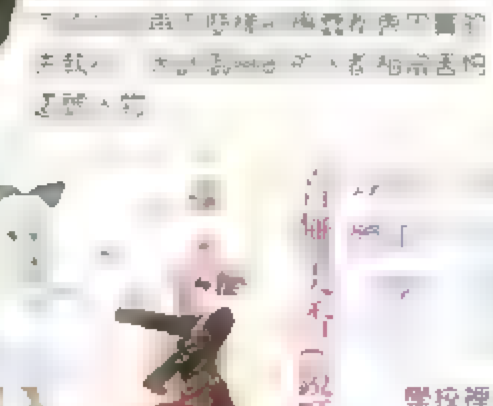


響紗南繪（鏡町SIDE）
身高：148CM
……
……
生日：1月25日

社會科的老師，人生的座右銘是「適當」，不過……認真，授課的時候總是到……學……

貴京（鏡町SIDE）
身高……
……

……







澪琴（鏡町SIDE）
身高……
體重：46KG
三圍：82/60/8…
生日：6月9日

嶽堂彩音的親信，……於嶽堂家的……，她大概是……中唯一比較有常識的少女，所以對於……下的一些不合理的命令時總是會苦笑帶過，和……比較起來比較天真爛漫型的！

……（鏡町SIDE）
……

學校裡的國文老師，由於教學相當認真所以每個學生都相當……，不過個性……，再加上自……，所以便把……的人通通和……人劃上等號









話說《ToHeart2》在PS2上發行的時候就引起了一陣不小的旋風，同時也讓不少PC玩家們引頸等待，期待這套遊戲能在PC上發行，如今這個願望終於成真了，LEAF不僅打算讓PC的玩家能夠體會到PS2玩家的那份對於《ToHeart2》的感動，更是為了PC版的玩家加入了不少的好東東，至於PC版和PS2版有啥不同呢？就請觀看本文吧！



兒時約定&新的邂逅

一月，寒冷的冬天即將過去了，取而代之的便是萬物萌芽的春天，對學生而言除了是假期的結束，亦也是新學期的開始，和自幼就認識的孽緣好友一雄二，一起的快樂略帶點燦爛的學生生活也漸漸邁入了尾聲，因為新的學期小主角一歲的青梅竹馬學妹－このみ將要入學，還有雄二的姐姐同樣也是青梅竹馬的環，也要轉入主角所就讀的學校，雖說來臨的和去年一樣都是令人熟悉的春天，但對主角而言，卻是完全不一樣的戀愛季節…

GAME INFO

製作公司
LEAF

代理公司
LEAF

發行日期
12月9日

遊戲類型
AVG（18禁／男性向）

遊戲售價
￥9240 含稅

發行版本
日文 DVD-ROMx2 CD-ROMx4

適用平台
J-Win 98 ME,2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
P3 800

記憶體
128MB

硬碟
2GB

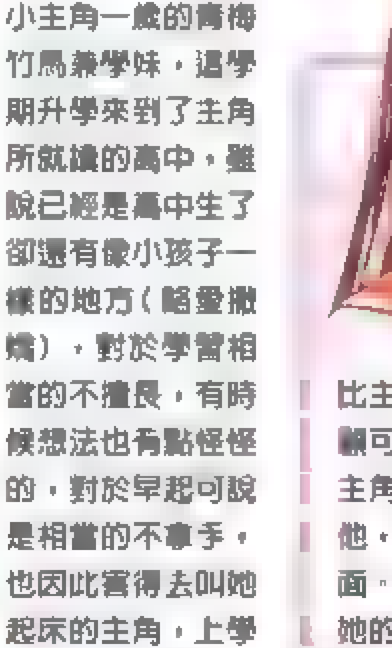
顯示卡
800*600 FULL COLOR，VRAM 16MB以上

光碟機
DVD2倍速以上

音效卡
對應PCM

柚原このみ

－Yuzuhara Konomi－



小主角一歲的青梅竹馬兼學妹，這學期升學來到了主角所就讀的高中，雖說已經是高中生了卻還有像小孩子一樣的地方（略愛撒嬌），對於學習相當的不擅長，有時候想法也有點怪怪的，對於早起可說是相當的不拿手，也因此害得去叫她起床的主角，上學的時候也常常接近遲到邊緣…

向坂環

－Kousaka Tamaki－





比主角年長一歲，對主角的照顧可說是無微不至，就好像是主角的親姐姐一樣那麼的疼愛他，行為舉止都散發出成熟大人的味道，不過有時也會有著小孩子的一面，體育、學習或是家務等事情樣樣都拿手，似乎沒有任何事可以難倒她的樣子，她的家在主角所居住的地方算是相當出名的世家。

ルーシー・マリア・ミソラ

－Lucy Maria Misora－

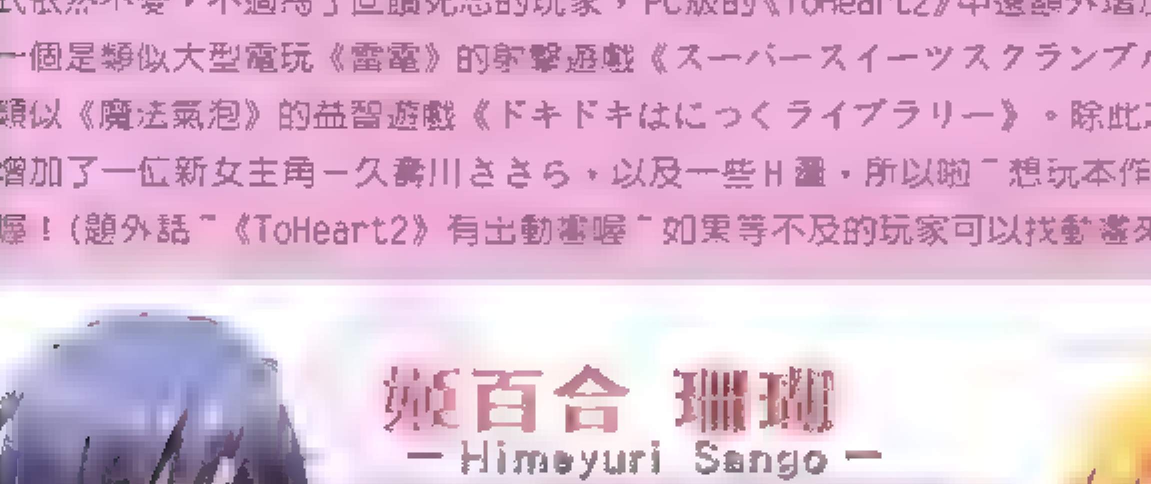


遊戲系統&新增之物

久壽川ささら
— Kusugawa Sasara —

有玩過PS2版《ToHeart2》的玩家應該都知道本作的遊戲系統是相當標準的AVG遊戲，玩家要在地圖上移動，找尋女主角並引發各種事件等等，而在PC版中這樣的遊戲模式依然不變，不過為了回饋死忠的玩家，PC版的《ToHeart2》中還額外增加了兩個小遊戲，一個是類似大型電玩《雷電》的射擊遊戲《スーパースイーツスクランブル》；另一套則是類似《魔法氣泡》的益智遊戲《ドキドキはにっくライブラリー》。除此之外，遊戲裡還多增加了一位新女主角－久壽川ささら，以及一些H畫，所以啦～想玩本作的話，請滿18歲喔！(題外話～《ToHeart2》有出動畫喔～如果等不及的玩家可以找動畫來解解乾癮！)

PC版新增的美女角色，似乎是個品學兼優的美少女喔！



姬百合 珊瑚
— Himeyuri Sango —

姬百合 瑠璃的双胞胎姐姐。



小主角一歲的一年級新生，有點散散的個性讓他人認為她似乎缺乏緊張感，喜歡快樂的事，對於自己的生活方式有自己專屬的一套，看起來似乎是相當的隨和，不過對於自己所堅持的事便會表現出倔強的一面。

姬百合 瑠璃
·Himeyuri Ruri·

姬百合 珊瑚的双胞胎妹妹。





〈不知道她在看什麼啊！〉

笹森花梨
— Sasamori Karin —



和主角同年的女孩子，好奇心極為旺盛，對於自己有興趣的事便會一直去嘗試，相對的對於自己沒興趣的事則反之！對於[illegible]不僅把他給騙入[illegible]參加一些奇奇怪怪的課外活動，因為自己是屬於做事不經大腦型，所以她所嘗試去做的事幾乎都以失敗收尾！

小牧 愛佳
— Komaki Manaka —

主角的同班同學，明明是學級副委員長可是班上的都直接稱呼她為委員長，只要有人有需要她就會非常努力的去幫忙他(簡而言之～就是不懂的去拒絕別人)，不過辦事有點不太牢靠，總是失敗居多！常常出入在只有文藝社社員才能進入的圖書館。



十波 由真
— Tonami Yuma —

和主角同學年，不過是隔壁班的同學，表面上是個相當好強的女孩子，不過熟悉她的人都知道，她其實是非常溫柔的，因為幾個突如其來的意外和一些偶發事件，讓她認為主角似乎在對她挑[illegible]手，有事沒事就想找主角分個勝負，和小牧 愛佳是非常好的朋友。

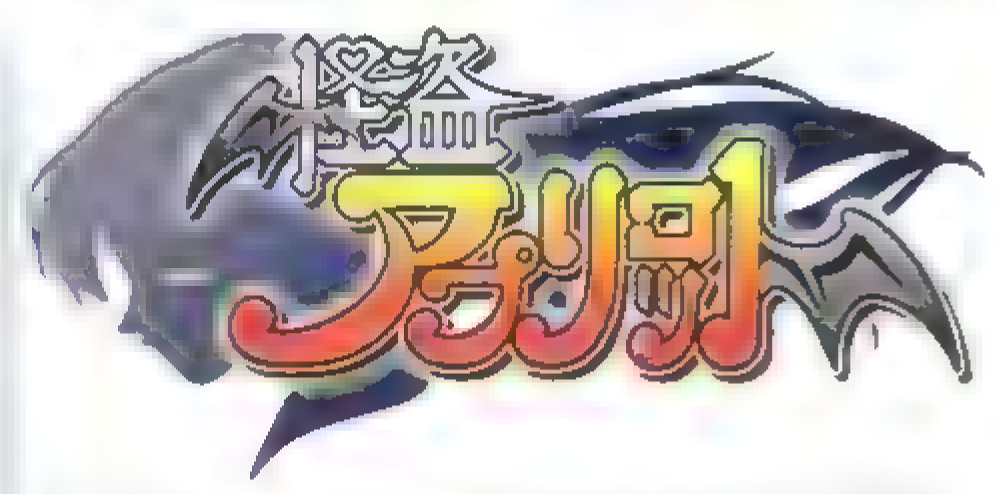


〈是那個傢伙暗算我啊！

故事腳本　山崎渼吏
原畫作家　たかなぎ優名
■責任編輯　[illegible]姐　■責任美編　下午茶





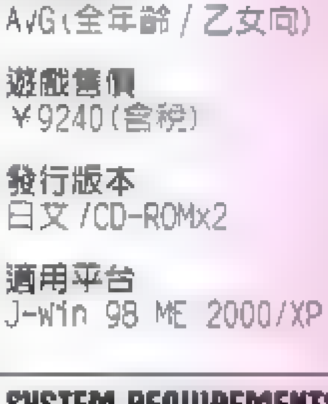


100年前，法國的盧布朗寫下小說「怪盜亞森・羅蘋」之後，羅蘋的騎士形象與神秘性，成為許多少女心中的夢中情人。因此在日系ACG作品中，「怪盜」題材一直是受到女孩子的喜愛。不過一般對「怪盜」的印象，仍然是以男性為主。筆者要在這裡為大家介紹的，便是以女性怪盜為主角的遊戲。

今天晚上，我就要偷到你的心！

我的名字叫做望月あんず，是一[illegible]女生，可是我還有一個不為人知的身[illegible]「怪盜アプリコット」。我們望月家世世代代，都須由長女繼承怪盜的名號，[illegible]中維護世界的[illegible]段歲月，[illegible]第七代怪盜[illegible]的身分[illegible]我就[illegible]媽媽，[illegible]成[illegible]的怪盜。在我17歲生日那天，[illegible]繼承第八代怪盜アプリコット之名的日子[illegible]我[illegible]在[illegible]內，[illegible]屋敷步、松原大樹、一之瀨知明這五人其中之一的芳[illegible]難了吧！「善用女性的魅力，[illegible]的[illegible]條件[illegible]我的[illegible]為了繼承怪盜的名號，我[illegible]今天的[illegible]「Let's go！

哼哼，アプリコット你贏的了アイリス嗎？



GAME INFO

製作公司
TAKUYO

代理公司
TAKUYO

發行日期
12月26日

遊戲類型
AVG（全年齡／乙女向）

遊戲售價
￥9240（含稅）

發行版本
日文／CD-ROMx2

適用平台
J-Win 98 ME 2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
PentiumII 233MHz以上

記憶體
128MB以上

硬碟
20MB以上

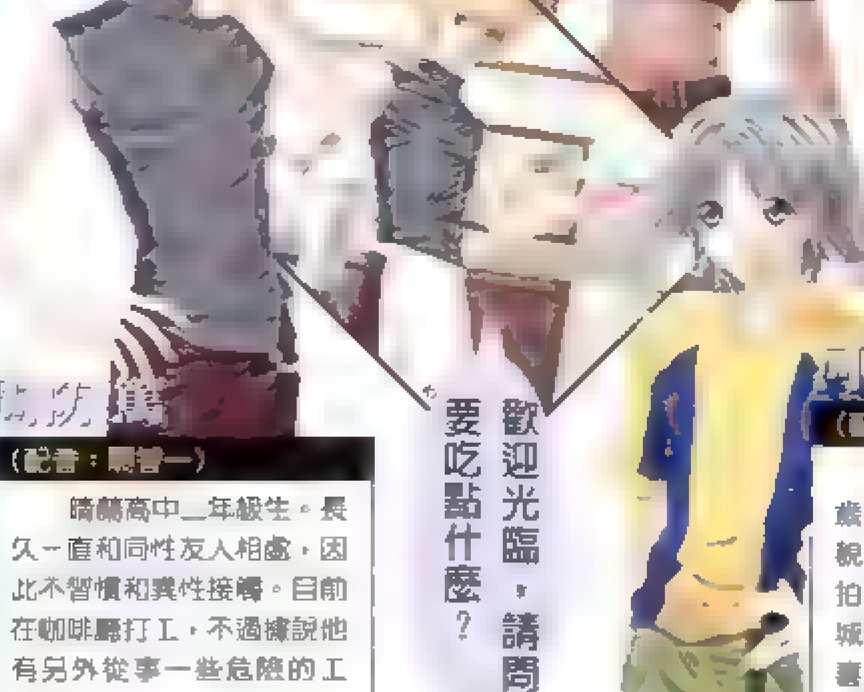
顯示卡
解析度640*480以上

光碟機
4倍速以上CD-ROM

音效卡
對應DirectSound

遊戲人物介紹

あんず每天上學途中遇到的少年。個性冷漠，他真正的身份是？



怪盜アプリコット
（配音：[illegible]リオ）
[illegible]繼承望月家第[illegible]代女怪盜[illegible]

[illegible]
（配音：結城比呂）
[illegible]高中一年級生，[illegible]的同班同學。由於恭介的祖父曾將被[illegible]救過一命，為了報恩，於是希望恭介能幫忙あんず通過考驗

[illegible]
（配音：[illegible]）
晴嵐高中二年級生。長久一直和同性友人相處，因此不習慣和異性接觸。目前在咖啡廳打工，不過據說他有另外從事一些危險的工作。

[illegible]元
（配音：石田彰）
知名少年偶像明星，15歲。以溫柔的氣質與俊美的外貌，廣受日本女性青睞。為了拍攝電影，而來到主角居住的城市。個性彆扭又任性，而且喜歡惡作劇，其實是因為內心時常感到寂寞的關係。



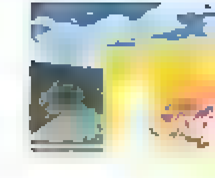
[illegible]
（配音：[illegible]かほる）

快下來玩啊！



要當怪盜，就要學會吸金大法！

若要找出史上最會吸金的乙女遊戲，本作當之無愧！自從 2002 年推出 windows 版之後，由於人物設定討喜，搭配清新活潑的風格，因此受到廣大玩家喜愛。此後成為 TAKUYO 公司的搖錢樹，移植來移植去移植得不易樂乎，各類家庭遊樂器，幾乎都可以見到這款遊戲的蹤影。每經一次移植，都新增一兩個角色和 CG；贈品也推陳出新，花樣越來越多。許多死忠玩家為了收藏限量贈品，為了攻略特殊角色，費盡了心血購買各種版本。就這樣歷經二　年頭，各種改版的花招都出盡　時　，TAKUYO 決定回頭定岸，重新發售「PC完整版」



撰稿作家 羽葉

故事腳本 未公開
原畫作家 未公開

■責任編輯 [illegible]
■責任美編 [illegible]

新月呢喃



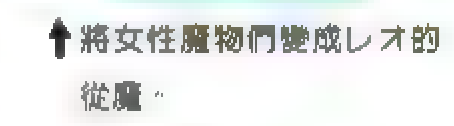


ALICE SOFT 年底將推出兩款新作，其一是稍早《ぱすてるチャイム countiue》的 Fan Disc《ぱすちゃ C++》，一是本回介紹的這套《GALZOO アイランド》。將以無數的女性魔物角色為主！ALICESOFT 以往一直有為數眾多的女性魔物，不過通常都只是拿來當寵物、販售品等等，而本作將以這些可愛的女性魔物擔負重責演出囉～無厘頭的劇情，可愛的角色們，魔物使者與花枝男爵的戰爭即將熱烈展開！

烏賊天國？！

主人公レオハルト（以下簡稱レオ）是個在天才魔物使者パッチ的門下學習成為魔物使者的少年，由於連基礎都尚未理解完全，因此連最弱的魔物們都還沒辦法讓它們成為自己的從魔。就在學習中的某一天，突然一名女性魔物 キャプテンバニラ 出現在他面前，說著「希望你救救我們」，並且強迫的把レオ帶走 通過傳送門之後，是個不可思議的島 イカパラダイス（烏賊天國？）。是一名擁有強大力量的 イカ男爵 為了自己所作出的天國島，而這個島是イカ男爵將選自各地的女性魔物抓來，集中在此，要從中選出自己的新娘 而被抓到此地，對花枝完全沒有好感的女性魔物們還不斷的被玩弄（因為イカ男爵突然的變異，一生連射精 次都做不到，不能與女性H，因此就以看著她們裸體，撫弄那些新娘候補為樂），女性魔物們相當的憤怒，可是因為イカ男爵手下有一名對女性魔物無敵的「女殺 」，因此她們在無法抵抗的狀態下也只能這麼下去 而當此之時，在不情願的狀態下也只能求助於人類。而傳聞中具紳士風範同時擁有強大實力的魔物使者パッチ就是她們心中最理想的領導人選，而希望借用他的力量打敗イカ男爵 但是在使用著 週出現 次的傳送門，想到パッチ的住所，沒想到他本人不在，而只有他尚在見習中的弟子レオ君…。

島上有很多可愛的怪物



以後妳就是我的了～哈哈哈～

↑將女性魔物們變成レオ的從魔。

彼此關係是：
下僕→信賴→愛情



↑從魔們跟隨主人之後有著好感度的設計。

GAME INFO

製作公司
ALICE SOFT

代理公司
ALICE SOFT

發行日期
12月9日

遊戲類型
RPG 18禁 男性向

遊戲售價
¥8425 含稅

發行版本
日文 DVD-ROM

適用平台
J win 98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
Pentium III 500 MHz

[illegible]
256 MB

硬碟
4.5 GB

顯示卡
800x600 Full Color

光碟機
DVD Driver

音效卡
WAV DirectSound



爆！30名女性魔物

這個遊戲的主要特色是：相當多的女性魔物，明朗有趣的遊戲內容，以及簡單的RPG 。是RPG ，而且是傳統的3D地下城模式。跟《ランス6》大致相同的迷宮系統，不過一切都以輕鬆有趣為原則。有時間的設定，到了晚上天色也會變暗，也會有在夜間能力大幅提升的魔物。同時在迷宮中埋著不少東西。在島上探索，尋找女性魔物並將其捕獲，將她們帶離イカ男爵的魔掌就是本作的主要目的囉～除了各種女性魔物外，還是有其他的怪物們…而這些是無法捕獲的，有特殊癖好的玩家們抱歉了。在イカパラダイス各處搜索找到的女性魔物們，有依照固定事件找到的，也有隨機遇到的，總數30名。當擊倒她們並且用捕獲用繩帶回據點(戰艦大和)後進行從魔儀式，便可將女性魔物們變成レオ的從魔。從此就可以命令她們，也可以帶著她們一同進行戰鬥，冒險中可以帶最多8名，而參與戰鬥最多4名。

成為魔物使者的少年

會利用自然界各種的材料製造各種不同的藥物，在各處販售的女性魔物。關於製作藥物的知識與技術流傳在他的基因中，因此製作藥物是一生下來就會的。希望把所會的數億種藥物都實際做出來，在戰鬥中會投擲自己所製造的強力毒藥袋。(找レオ幫忙)

クスシ

在特定的人煙罕至的場所出沒的難得的女性魔物，沒什麼有特色的能力與特徵，就是長得很可愛，也常成為男性魔物們的對象，是速度相當快的野生女性魔物，最喜歡吃東西

[illegible]歡聽燒香菇。不過也是有[illegible]體。一被握住尾巴就會變[illegible]

彷彿嬰兒的外型，因為看到這樣的造型，女孩子們就無法攻擊…

其它女性魔物…



還有很多介紹不完啦XD·

撰稿作家：勇者AAA

新月呢喃

故事腳本　片桐由摩、西貝言羽、ナマケイイチロー
原畫作家　CARNELIAN、すぎやま現象、西脇ゆうり

■責任編輯　小姐
■責任美編　小欠仔

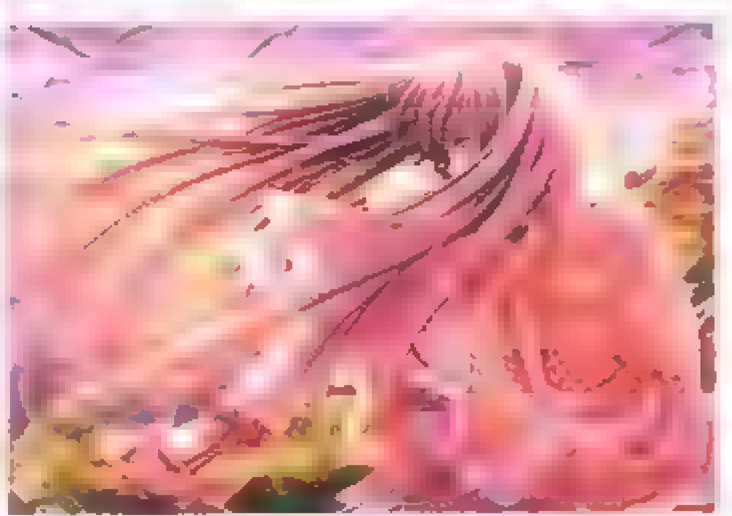




又接近年底了，勇者的公司為了在年終時有個漂亮的營收成績又開始大量接單，致使整日忙得不可開交，雖說公司有賺錢是不錯，但高興的應該都是公司的股東吧，因為賺再多員工也沒有分紅…etc(牢騷滿腹抱怨中)。

製作出唯她獨有的衣服吧!!

這裡是個存在於現實卻又讓人覺得不可思議的一座擁有魔法的小島。主角一匠，為了參加這個被蔚藍的海包圍的美麗小島所舉辦的某項競賽而隻身來到這裡，競賽的內容是－「從這座島上選出一名女孩，並做出最適合那女孩的衣服」的競賽項目，為了獲得冠軍，主角開始找尋做為模特兒的少女，在找尋的期間主角遇到的有外表看似粗暴但內心纖細的笨拙女孩；也有活在過去逃避現實的豔麗少婦；還有愛慕著主角像個可愛妹妹的少女和老是擺著優等生嘴臉卻掛著寂寞微笑的競爭者；還有像是在大海和太陽包圍下成長的陽光少女；以及猶如秘密一般讓人摸不著邊際如夢似幻般的神秘女孩。而你，也就是主角將與她們接觸，體驗各種類型的戀愛生活，並與她們迎向各式各樣的結局，找到她們心中真正的自己，是你唯一能為她們做的事，請努力收集這不可思議之島上的幸福魔法，給予你最重要的人真誠的笑容





GAME INFO

製作公司
CLOVER

代理公司
CLOVER

發行日期
12月16日

遊戲類型
AVG(18禁／男性向)

建議售價
￥9,240

發行版本
日文/DVD-ROMx1

適用平台
J-win 98 ME 2000,XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
P3-600MHz 以上

記憶體
256MB 以上

硬碟
未公開

顯示卡
DirectX7.0a 以上支援，8MB　RAM，解析度 800x600 HighColor 以上解析度

光碟機
4倍速以上 CD-ROM

音效卡
Direct sound，PCM音效支援

人物介紹



↑與夕陽輝映的美人

1 エナ

身高：172CM
三圍：B96/W59/H94

主角所住的出租公寓的管理人，臉上總是掛著沉穩迷人微笑，泡得一手好茶和人分享心事的模樣讓人感到安心，但這樣知性的她卻有著一段不為人知的過去，一昧逃避的結果，使她不敢接受其他人的感情，而將自己的真心鎖在過去的時空中

←錯愕的エナ

愉快的體驗戀愛吧!!

隔了約1年的CLOVER公司終於推出新作，為此CLOVER公司特地聘任二名人氣實力派原畫CARNELIAN(代表遊戲：顔のない月)以及すぎやま現象和西脇ゆぅり三人跨刀相助，以一個不可思議的小島作為舞台的戀愛冒險遊戲，從島上各式各樣的地區，找出適合的服裝素材進行合成，與你心目中的女孩人選，一邊製作專屬於她們特色她們的衣服一邊與她們加深感情，體驗青澀戀愛的感覺。



2 アイリ

身高：164CM
三圍：B87/W55/H86

和主角同住一個出租公寓，也是這次比賽的參加者之一，個性好強的她常常為了小事與人吵嘴，雖然這並不是她的本意但總無法順利與人和平的相處，是個外表粗暴內心纖細的笨拙少女，對於同是競爭者的主角抱持着拒絕往來的態度。

←アイリ無邪的笑容



5 カナミ

身高：154CM
三圍：B89/W54/H86

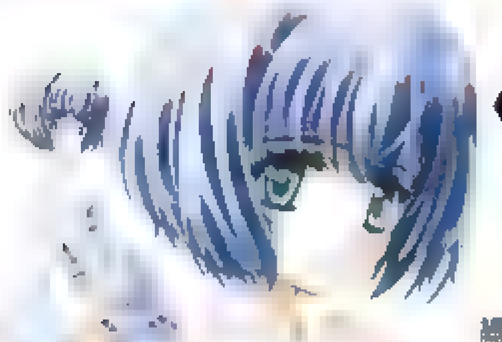
在主角來到島上之前所待的服飾店店長的獨生女，喜歡主角的她為了成為主角的模特兒，瞞着父母偷偷跟着主角跑到島上來，使盡撒嬌和淚彈攻勢後就這樣賴在主角身邊不肯走，讓主角哭笑不得。

←相見的愉悅

3 シア

身高：158CM
三圍：B80/W53/H79

總在讓人意想不到的地方出現，又無聲無息消失的不可思議女孩，除了知道她是島上住民的事情以外她什麼也不肯說，而且字裡行間都帶點淡淡的哀傷，能讓她擺脫哀愁的人究竟在哪..



←魔法的光線



6 ミズキ

身高：167CM
三圍：B85/W55/H86

在島上土生土長的當地少女，熱愛海洋、森林和島上所有自然的事物，擁有一身猶如大自然給予的禮物般的美麗小麥色皮膚，但在看到其他女孩雪白的皮膚與身上的的禮服是那麼相配之後，
[redacted]

←受傷的ミズキ

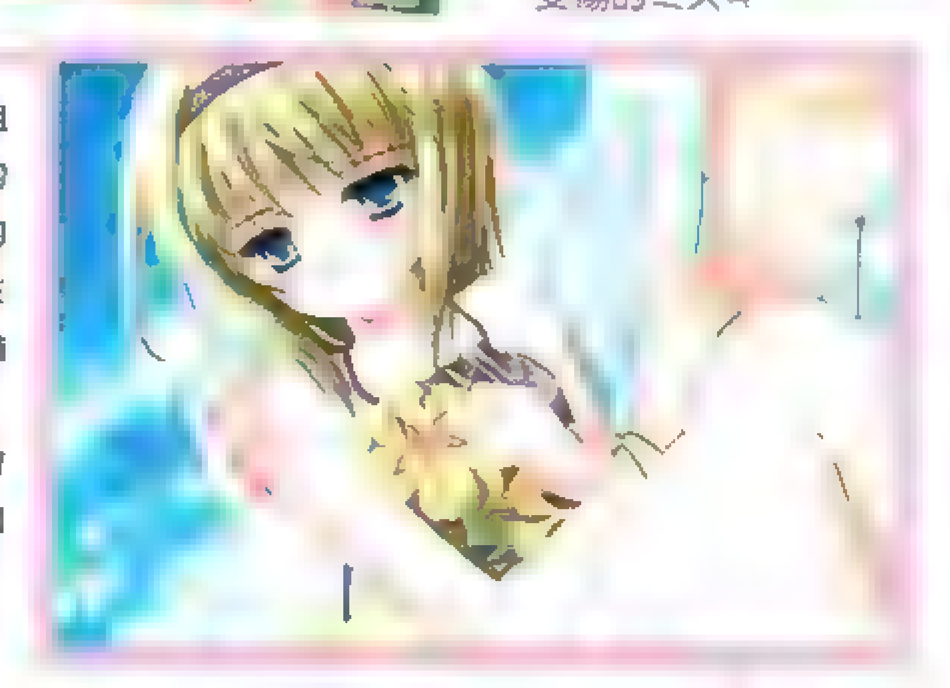


4 キリエ

身高：161CM
三圍：B74/W55/H78

也和主角同住一個出租公寓，也是這次比賽的參加者之一，她給人的第一印象就是個優等生的形象，優秀的她不論男女都對她頗有好感，行為舉止高尚成熟，會讓人以為她可能是來自[redacted]。

←意外..



↑溫柔的主角

撰稿作家：勇者AAA

新月呢喃

故事腳本　鈴木慎次郎、大神龍膳、佐久間零式改、出羽月
原畫作家　みけおっ

責任編輯　二小姐　責任美編　下午茶







最近又有新的一波魔法熱潮再度崛起，主要是因為哈利波特第四集的電影上映了，除了周邊商品和原著小說外，連遊戲都同時上市了，勇者在想這本書的原作者可能搞不好為了繼續撈錢就不打算寫結局了也說不定。

來路不明的東西



主角高原 真一是個極其平凡隨處可見的平凡高中生，某天主角逛跳蚤市場時被強迫推銷買了一面怪異的鏡子，但回家後主角卻不小心把鏡子給打破了，結果隔天一名修女裝扮的美少女來拜訪主角，並告訴主角令人震驚的事「世界將要毀滅」，不會吧！不過打破個鏡子有這麼嚴重，不但如此，一堆自稱擁有魔力的女孩也以這樣的理由進駐主角的家中，最後連主角的繼妹都跳下來參一腳，最後這場拯救世界(?)的大戰最後的勝利者究竟是誰？還有主角能夠回復過往平常的生活嗎？誰也不知道。

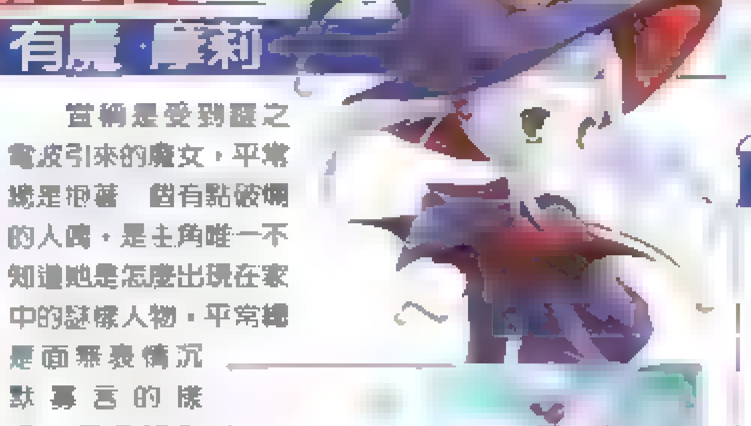
遊戲人物介紹

月宮 楓

主角的同班同學，家裡是經營神社的，個性老實且害羞是個十足的賢妻良母類型，在學園中美少女排行裡屬於她下第一名的她被稱為「最佳媳婦」的人選，對主角抱有好感

聖鳳院 エリカ

在歐洲某個小國修業的修女，受到神(?)的感召回到日本來驅除主角身上的詛咒，同時身為日本大財團聖鳳院家的繼承者的她，形式作風也是一派大小姐的樣子，個性高傲任性。



有鹿 摩莉

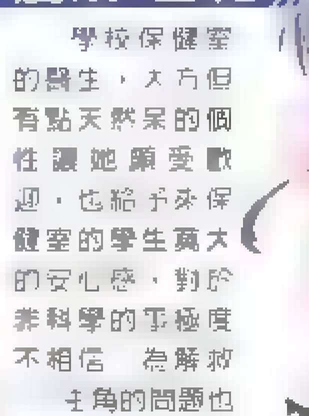
當稱是受到謎之電波引來的魔女，平常總是抱著一個有點破爛的人偶，是主角唯一不知道她是怎麼出現在家中的謎樣人物，平常總是面無表情沉默寡言的樣子，但不知為何與主角的妹妹挺合得來的



高原 愛

主角的妹妹，小主角一歲的元氣少女，年幼時父母雙亡被主角家收養，由於從小與主角一起長大漸漸喜歡上主角，還到處宣傳自己對主角的愛，讓主角頗為困擾，現在為爭奪主角的愛？而全力以赴





優城 由紀

學校保健室的醫生，大方但有點天然呆的個性讓她頗受歡迎，也給予來保健室的學生莫大的安心感，對於非科學的事極度不相信，為解救主角的問題也住進主角家

GAME INFO

製作公司
ま～まれぇど

代理公司
ま～まれぇど

發行日期
12月22日

遊戲類型
AVG(18禁，男性向)

遊戲售價
￥9,240

發行版本
日文/CD-ROM

適用平台
J-win 98 ME/2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
P3-450MHz 以上

記憶體
256MB 以上

硬碟
未公開

顯示卡
DirectX8.1 以上支援，16MB RAM，解析度800x60 HighColor 以上

光碟機
4倍速以上 CD-ROM

音效卡
Direct sound，PCM音效支援

撰稿作家：勇者AAA

新月呢喃

故事腳本　ほしまる
原畫作家　のり太

責任編輯　　姐　責任美編　下午茶





當科技越進步人類使用勞力的部分便亦趨減少，雖說省力方便的工具本來就是為了讓人更輕鬆使用，但也讓人們變的更加懶惰，真可謂「科技始終來自於惰性」。

科技造成的遺憾



打工被抓包

由於人工智能系統(A.I)的錯誤啓動導致家人全部喪生，致使主角一木ノ嶋 なつめ再也不相信被泛用A.I虛擬電腦世界，但為了生計著想還在求學的主角只好參加極度使用科技的類生存遊戲「Closed Quarter Shot」(C.Q)競賽來賺取獎金餬口，而學校生活也多虧一群好友的支持與幫助，讓主角不孤立無援。就在某天，好友「柚子」的朋友「千冬」因感覺到有人在跟蹤她，而求助於主角保護，在多日的盯梢後，主角發現跟蹤千冬的男子並不是單純的跟蹤狂，又在同一時刻，少女リップル闖入主角家中要主角收留，眼前陌生的少女レ及跟蹤千冬的男人的真正目的，漸漸搗亂了主角原本的生活…

GAME INFO

製作公司
キャラメルBOX

代理公司
キャラメルBOX

發行日期
12　22日

遊戲類型
AVG 18禁　男性向

遊戲售價
￥9,240(含稅)

發行版本
日文，DVD-ROMx1

適用平台
win 98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
3 800MHz以上

記憶體
56MB以上

硬碟
.3GB以上

顯示卡
irectX8.0以上支援，6MB　RAM，解析度00x60 HighColor以上

光碟機
倍數以上DVD-ROM

音效卡
irect sound，PCM音效支援

登場人物介紹

木ノ嶋 なつめ

本作主角，私立桐尾第二高二年級，個性外向粗暴是個急性子，運動能力超群使得他在C.Q競技中聞名全國，但急進的戰鬥策略常被人揶揄像是飛蛾撲火

再叫我宰了你

Ripple(リップル)

以竊取私祿自豪要資料在A.I創造的電腦世界犯罪的怪盜，犯罪前會以預告的方式再進行犯罪，但在某一次闖入A.I失敗被人發現位置後急忙逃入主角家中躲避，現在與主角同住一個屋簷下

系統啓動

凪(なぎ)



競賽中被譽為天才的有名選手，但年齡、性別一切成謎，是主角視為競爭對手的高手，性格沉默而冷靜，跟主角完全是兩種不同類型的選手，平常很少說話，但不知為何與主角對上後就變得很饒舌

長谷川 柚子

主角青梅竹馬的好友，是個運動與學業都還不錯的優秀學生，溫柔開朗的個性在同學之中頗受歡迎，一年前主角家中慘遭巨變後自願負起照顧主角的日常生活起居。

近江 千冬

成績優秀的學生會長，但對運動和人際交往完全不拿手，當知道自己受跟蹤時完全不知所措，連面對好友柚子介紹來的主角都不知如何相處，個性極度內向怕生

ひまわり

三圍　B72 W51 H7

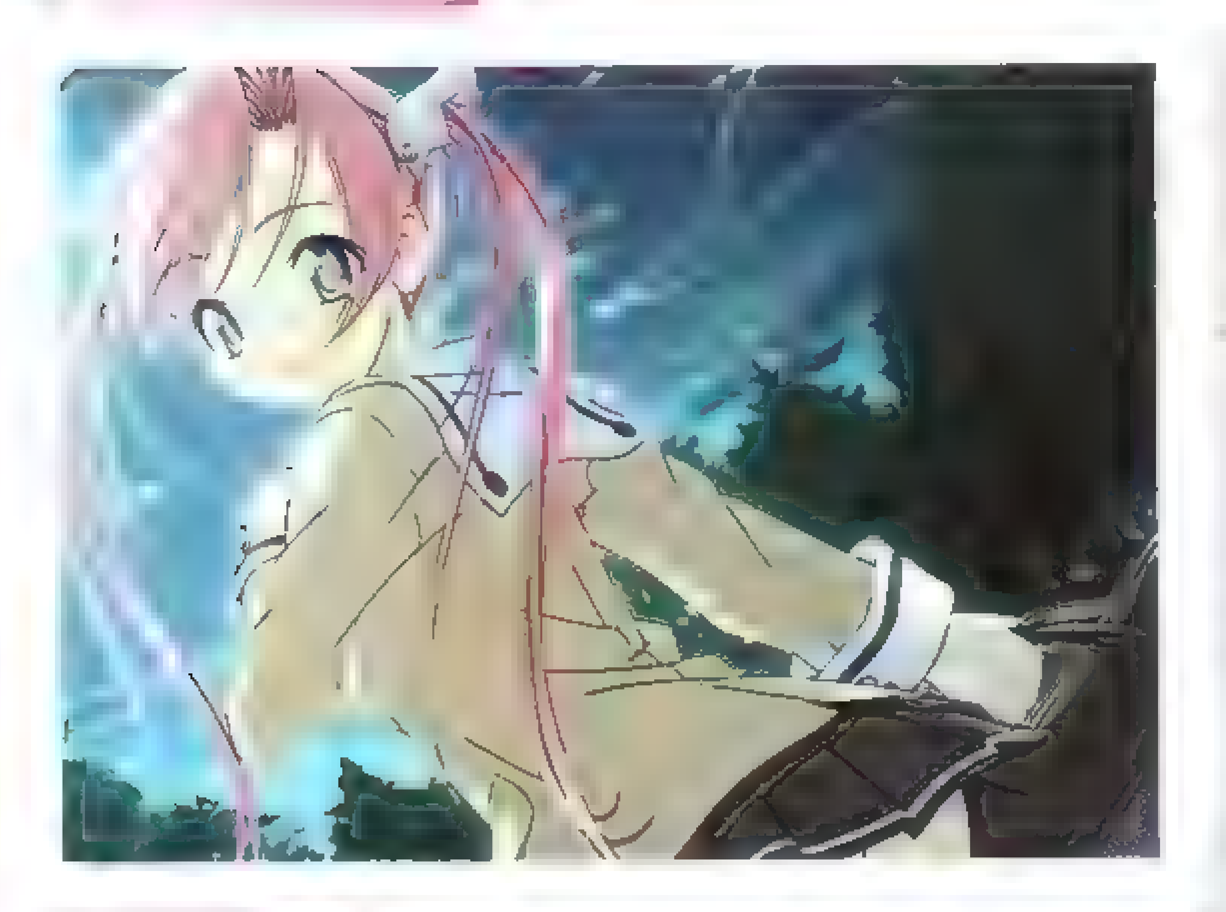
話雖然不多，但說出口的都是極盡冷嘲熱諷的毒口少女，但也只有這點讓人印象深刻，不出聲的時候現實之中的存在感可以說是薄弱的可以

悠閒的時刻

撰稿作家：邪騎士

故事腳本　TOMA、じんべい、康太
原畫作家　TOMA、浮月たく、鳥取砂丘





AYAKASHI アヤカシ

邪騎士還記得有一位痛失至親的老師曾怎麼對邪騎士說過，人活在這世上每過一天除了身體之外，心靈也是會跟著成長，但心靈的成長並不像肉體是漸漸累積起來的，很有在一夕之間有重大的改變，因為生活在這世界中總是有許許多多的挫折，只要你克服了這些挫折，就有可能在短短的時間之內有所成長，不過這些挫折往往比不上失去至親至愛的痛！所以說，當一個人活著的時候盡量的去關懷別人，特別是自己的朋友、親人，因為你永遠不知道下一刻、下一秒會發生什麼事，也許就在那剎那間你就失去了你最要好的人了，「樹欲靜而風不止，子欲養而親不待。」這句話可說是最好的寫照吧！

畫面
★★★★★

音效
★★★★★

操控
★★★★

內容
★★★★

GAME INFO

製作公司
Apricot

代理公司
クロスネット

遊戲類型
ADV 18禁 男性向

遊戲售價
¥8,400 含稅

發行版本
日文,DVD-ROM

適用平台
J-win 98/ME/2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
PII 450

記憶體
128MB

硬碟
5GB

顯示卡
600*480 VRAM 32MB 以上

光碟機
DVD2 倍速以上

音效卡
DirectSound 對應

一切事件起因－龍的力量？

在兩年前發生了一件事，對主角久坂悠是件驚天動地的事，那就是他青梅竹馬的戀人‧和泉不知為什麼竟然死掉了，而且就死在他們以前常嬉戲的地方，現今雖過了兩年之久，可是他對於和泉的死一直耿耿於懷，也因為這個緣故使他由一名相當具有正義感的男人，變成了對世事毫不關心有點渾渾噩噩的少年；平時利用自己與生俱來的超能力來騙騙錢，上課的時候就打個盹，過著還算和平的生活。直到了某一天，他目睹了一位有點怪異的學長在欺負一年級新生，之後便被捲入了一連串奇怪的事件，像是那突如其來的少女‧エイム為什麼對主角的事瞭若指掌？外國少女バム為什麼要接近主角？不起眼的織I的真實身份是？而這一連串的事件除了讓自己陷入了大危機之外，連青梅竹馬的陽愛也被捲入，正當兩人的生命受到重大威脅時，主角的身體竟產生了重大的變化…遊戲的故事便在眾多的謎、因緣、命運的交織下悄悄的展開了。



多變的個性－角色設定！



本作除了五位女主角之外，一共還有四十餘名配角，所以說本作的卡司陣容堅強，玩家是可想而知的。遊戲中除了每一位女主角都有專屬的劇情之外，只要玩家過了部份的路線，便會有隱藏的路線出現，此時玩家所熟悉的主角、配角還會來個大變身，讓遊戲有著出乎玩家意料之外的表現，所以玩家破關越多，會對遊戲有更不一樣的體會喔。女主角的劇情表現也是相當的佳，就好比主角知道了エイム竟是當年那件事的始作俑者之一，那份已經萌芽的戀情就要如此夭折？知道了織I的真實身份之後，空有一身傳奇的力量卻無法拯救她，バム對主角的那份難以捉摸的感情是否會有開花結果的一天？至於很上鏡的女主角陽愛對主角的那份純純的愛意，是否能幫助主角走出陰霾？每個女主角都有專屬的特色，遊戲裡的配角也都會有著不同的表現，讓玩家在享受每段劇情的時候都有著很優、很不一樣的感受。只不過遊戲的劇本在一些內心戲的部份描寫並不深入，感覺起來實在是有點掃興(熱血的味道過重，若能再細膩一點可以抓著更多玩家的心)，要是這個部份能在多做一點的話，應該是會有更令人吃驚的劇情吧！



三十六計走為上策

動人的畫面、音效－遊戲聲光

面臨重大危機的兩人



在安裝本作的時候，邪騎士等待了數十分之久，這套遊戲的安裝時間大概是這幾年玩過的遊戲安裝最久的一套吧，不過等待終究是沒有白費的，遊戲裡的CG在二位原畫師TOMA、浮月たく、鳥取砂丘的巧妙技巧下表現的淋漓盡致，再加上每一段落都提供OP跟ED，讓玩家在看遊戲的畫面有著看動畫的般的感受，而本作的畫面也可以說是一種很大的突破，不僅角色動作很流暢，在畫面的放大及縮小等鏡頭，也不會有解析度過差的問題，而且在位置遠近的安排上本作也有自己的特色，讓玩家由衷的佩服起製作小組的用心。只可惜由於原畫師們的技術上有所落差，使得部份CG和分鏡有身材比例不一，和動作不協調等問題，也始得本作的畫面出現了那麼一點失誤。至於遊戲裡的音樂部份，用到了三十多首的BGM和數曲歌曲，再加上相當多的各式音效、不少的優秀聲優，來替玩家打造一個遊戲特屬的音樂天地，如此優秀的聲光表現，讓邪騎士不禁相信就算是對聲光很挑剔的玩家，也能對本作感到很滿意的。







失落的主角，到底是發生什麼事情

孤單的少女

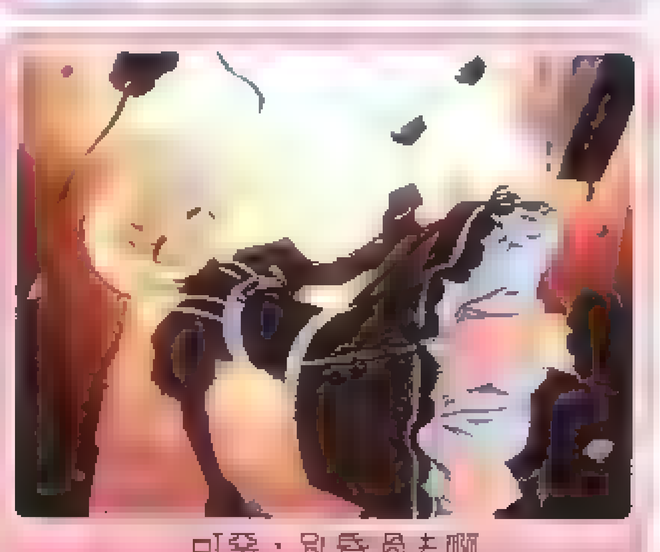




主角的告白大作戰？！

我要為我哥哥報仇！





可惡，別昏過去啊

[illegible]

[illegible]

[illegible]



撰稿作家：羽葉

Japan's Game

惡口の館

故事腳本　奈須きのこ / 阿羅本景 / 森崎亮人 / 他
原畫作家　武内崇



去年本刊完全沒有對《Fate/stay night》(以下簡稱《sn》)這套作品作評論實在是個極大的漏失。《sn》是去年度最暢銷且堪稱最轟動的作品，TYPE-MOON之前在同人時期即以《月姬》一片以龐大且完整的世界觀，與各自極具特色的人物及複雜的人物關係成名，而當家主筆的原作奈須きのこ在台灣更是有作品《空之境界》已被譯為中譯本出版。《sn》以各國英雄傳說串聯出主線「聖盃戰爭」的劇情，同時輔以各個極為有魅力的眾位角色，雖然擔任原畫的武内崇畫風並不算細緻，不過遊戲在畫面處理上卻相當有獨到之處，利用大量的畫面特效，放大縮小、刀光劍影，塑造出極為熱血的戰鬥場景，而《sn》去年一年長賣，近期業界的慣例：凡大紅的作品皆要推出Fan disc再撈一筆。TYPE-MOON當然也不會放過這機會(而且其實《月姬》相關作品也是一堆…)，於是推出了本作《Fate/hollow ataraxia》(以下簡稱《ha》)。

[illegible]
★★★★☆

音效
★★★★☆

操控
★★★★

內容
★★★★★

GAME INFO

製作公司
TYPE-MOON

代理公司
TYPE-MOON

[illegible]
Fan Disc(18禁　男性向)

[illegible]
¥7140(含稅

發行版本
日文/DVD-ROMx1

適用平台
J-Win 98 ME 2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
1GHz以上推薦

[illegible]
winXP
(推薦448MB以上)

硬碟
3GB以上

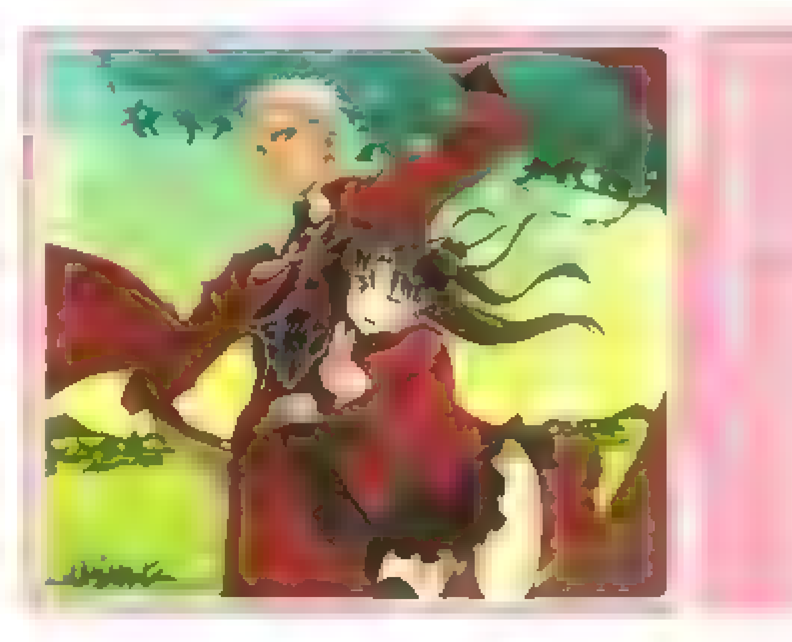
顯示卡
800x600 65536色(推薦1677萬色)

光碟機
可讀取雙層DVD(DVD-9)的DVD光碟機

音效卡
Direct Sound對應

[illegible] 該死的保護…

玩遊戲之前，當然要先安裝，安裝好了就是進入遊戲啦。不過最近的遊戲用的保護真是一個比一個「驚人怨」，TYPE-MOON在《sn》的時候用的SD2保護就已經讓很多人進不了遊戲了，這次《ha》的保護是「由於本作採用DVD-9，因此第一次進入遊戲時會檢查光碟機中是否是DVD-9」這種奇妙的保護…結果筆者的光碟機原則上沒什麼問題啊，安裝也裝的好好的，結果進入遊戲的時候硬是不給我進去，後來看了一下官網的Support，說更新光碟機韌體看看，結果還是不行，後來筆者四處求救，弄來個免光碟程式才把無法進入遊戲的問題給解決(買原版貨卻得靠這種東西…)。這真是讓消費者會相當惱怒的地方啊。





[illegible] 遊戲進行模式

唔，由於《ha》在劇情上依承《sn》的部分相當的重，雖然說使用手冊上有還算清楚的人物介紹，不過對於「他們之前發生了什麼故事」基本上還是得玩過《sn》或是至少看過一些相關討論才比較能夠了解。不過《ha》的遊戲進行方式也是相當特別的，基本上遊戲時間是4天，每天分成上午、下午跟晚上，不過跟一般的戀愛堵人遊戲不同，哪裡有哪個人都標示的清清楚楚，沒有人的地方還不能過去勒。然後所有事件可以說是全部獨立，也可說是全部都串接在一起，《ha》中並沒有一般AVG中需要按照順序觸碰發動的連鎖事件，遊戲的完成度是從進入遊戲開始就不斷累計的，不過所有的事件也都是在那四天內，所以就會有個挺好笑的現象，就是主角們會拿明天知道的資訊在今天使用，甚至有個搞笑部分的情節是「今天之後就要結束了，再這樣下去要怎麼結束啊」這樣的對白。

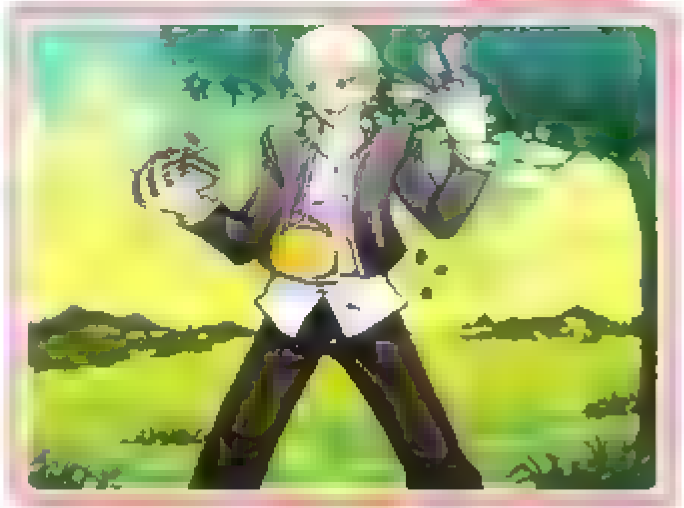




多樣又有趣的小遊戲

除了延續《sn》的一部分上総部分的主線(佔整個《ha》的總劇本比例大概只有一成上下吧…)以外，幾乎整個《ha》都在搞笑。光是《sn》中死人無數，《ha》裡都懶得解釋為什麼大家都好好的在那走來走去。Lancer還一天到晚悠閒的在那釣魚…不過要對這些人有點基本認知還是得去玩過《sn》啦。平常沒事就是在鎮裡晃啊晃的，不斷的累積完成度，隨後甚至會出現兩個小遊戲，「風雲イリヤ城」跟「花札トラブル道中記」(這個名字真的是妙極了…連在一起是Trouble的片假名，分開來是「虎」跟「運動褲」剛好是劇情中的兩名角色。)，在小遊戲中可以賺得點數，之後可以在「遠　神社」買繪馬，裡面放的都是些人物設定圖之類的，然後還由Archer跟遠　凜兩個角色在旁邊作說明(其中關於凜的內衣裝還有魔法少女凜的說明…)。而兩個小遊戲中，「風雲イリヤ城」是玩法相當簡單的小型動作遊戲，小人物的動作表情都畫的相當可愛，而且還有個仿任天堂風格的主選單跟封面畫。「花札」是日本常見的小遊戲，規則也不難，裡面的說明也頗為詳盡，特色每個參賽隊伍都是由不同的畫家繪製的，而且都畫得挺滑稽的，像是Caster、葛木老師跟Assassin組，把美艷的Caster畫的…呃，像是發花痴的小女生跟沉浸於新婚幸福中的新妻樣，打著圍巾，後面的Assass　n酷酷的把那條圍巾丟掉；或是一附屌樣的神父、英雄王跟Lancer組，就真的是三個痞子男(參照圖01,02)。然後還有相當符合原作風格的各種特技，劇情也十分爆笑。

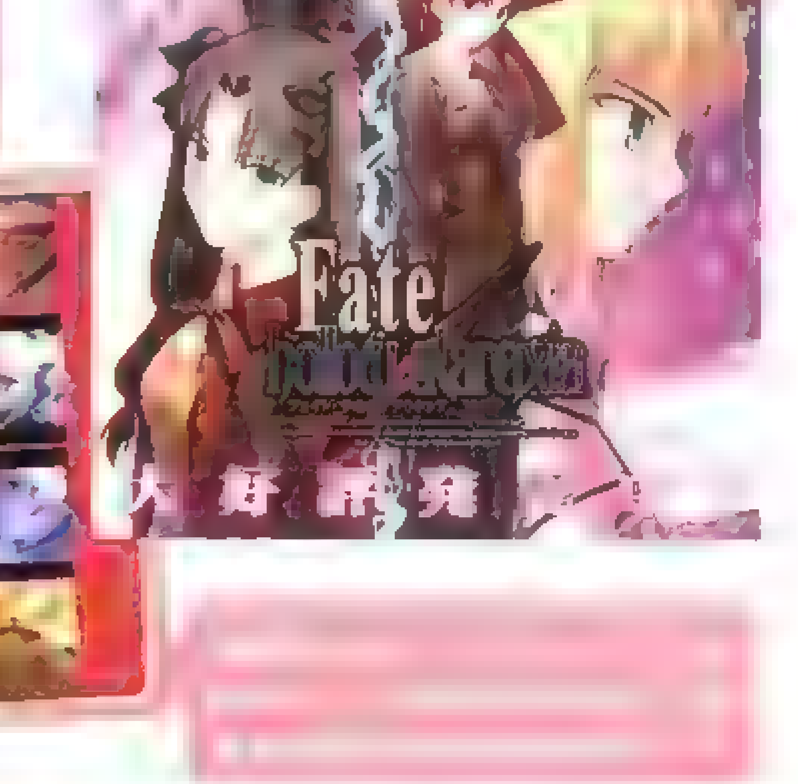












無語音，原版依然有問題

雖然有搞笑但缺乏戰鬥的感覺，而有畫有，小遊戲多樣，畫面風格改變優異，極有趣的Fan Disc。

喜愛《Fate/stay night》的玩家，對各個角色有興趣的玩家，喜歡小遊戲的玩家

撰稿作家：莎琳娜

故事腳本　トム
原畫作家　スズケン





距今約1200～1300年前，這時日本才剛形成一個巨大的國家，並且開始實行君主專制，設立首都為行政中心。在首都則建立神社廟宇，作為人民心靈上的寄託。飄洋過海而來的新傳入宗教，也在此得到了發展上的幫助。另外，在山中修行避世而居，學習玄妙法術的咒術師們，則被招攬前來守護都城。故事便是描述一對居住在三上野宕山的兄弟，由於身為族長的父親過世了，兩人因此而接受修行的考驗，從中決定由誰繼位。此時宕山卻出現了兇惡的妖魔，殺害了許多修行者和當地的居民，為了追查真相，兄弟倆於是各自展開調查。由於三上野山脈近來接連發生怪事，所以原本流放於海外孤島上的嵯門，被允許暫緩刑罰，戴罪立功，前來解決這些異常現象。他們的命運，究竟會發生什麼改變呢？

畫面
★★★

音效
★★★

操控
★

內容
★

GAME INFO

製作公司
SJM

代理公司
SJM

遊戲類型
和風傳說AVG、18禁 BL向

遊戲售價
Y [illegible]

發行版本
日文/CD-ROMx1

適用平台
J-win 98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
PentiumII-300Mhz 以上

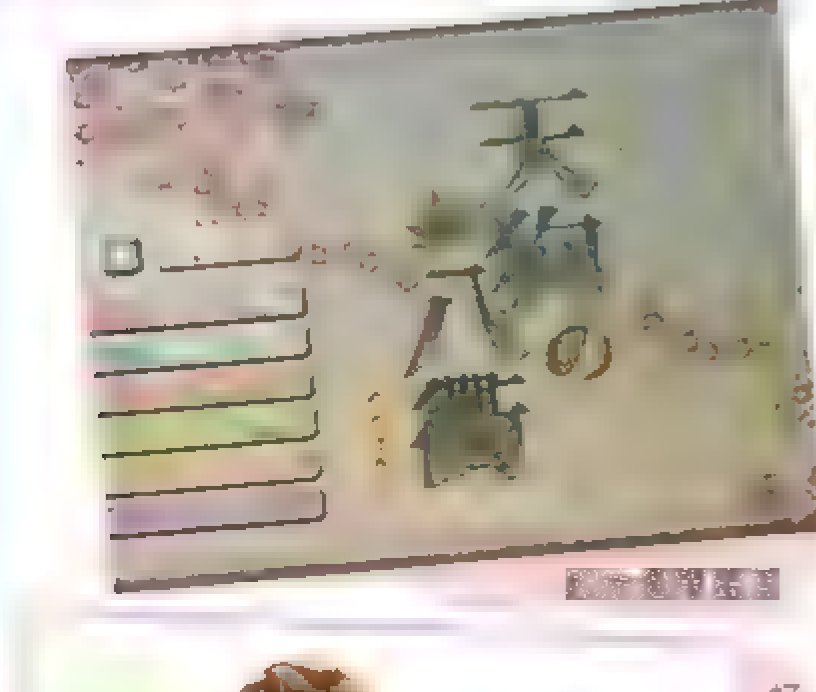
[illegible]
64MB 以上

硬碟
150MB 以上

顯示卡
解析度640×480，Hightcolor 以上

光碟機
4倍速以上 CD-ROM

音效卡
支援 DirectX3





打敗大蛇後，來到天上界



SAVE LOAD 畫面

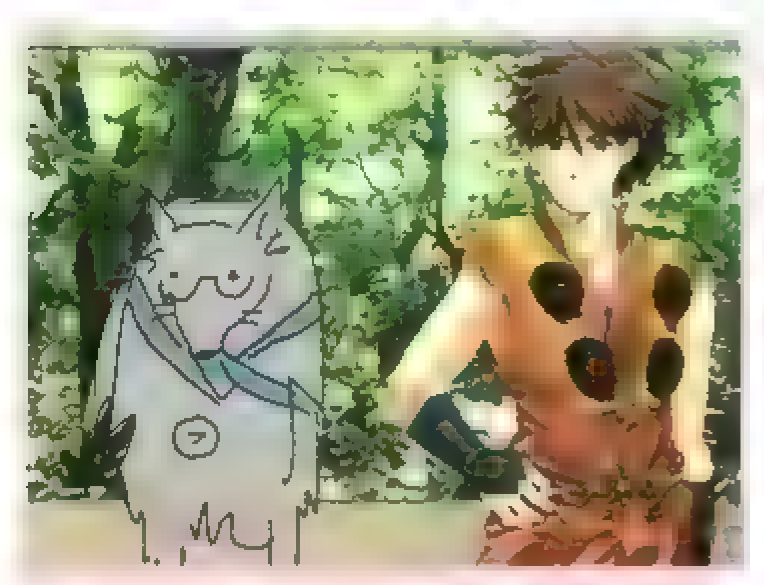
花牌遊戲，玩起來可不輕鬆呢。

製作群介紹

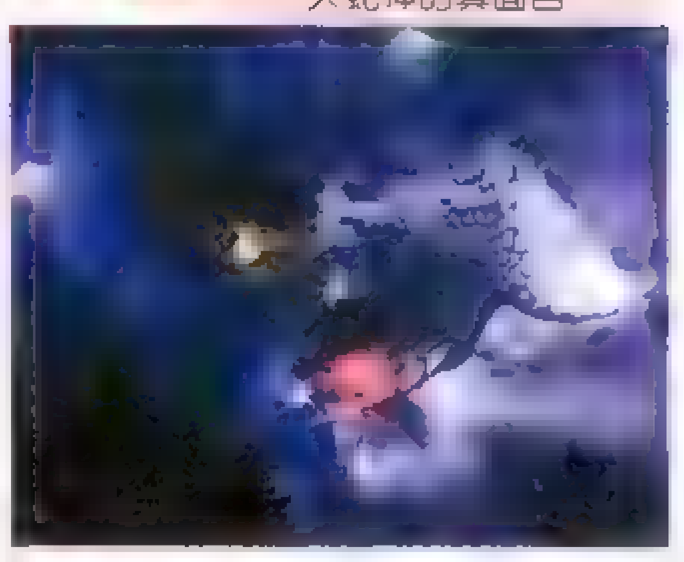
1999年BL遊戲剛開始發展的時候，知名H-GAME大廠Alice Soft宣佈成立子公司Alice Blue，決心開發這塊市場。同年並推出BLG處女作《　れ月》，2000年推出的《王子さまLv1》，由於畫風可愛搭配豐富遊戲性的RPG，於是造成轟動，《王子》系列也成為BL遊戲界重要指標。可惜到了2004年，BLG市場衰微，不勝錢下Alice決定關閉Blue，退出BL遊戲市場。此舉引發了Blue工作人員嚴重不滿，指稱母公司根本沒有技術支援，人員也不流通，最後卻將賠本的責任怪在他們頭上，並讓他們承擔倒閉的後果。因此雖然有部分員工回流母公司繼續工作，也有不少人憤而離開，另謀出路。這回要跟大家介紹的遊戲，就是由Alice Blue原班底所製作而成。原畫是由《俺の下であがけ》和《樂園行》的原畫スズケン擔任。今年芳齡25的スズケン，原在大阪的Alice Soft公司擔任畫家長達四年，繪製《俺下》時僅有20歲即嶄露頭角，可是由於Blue宣佈倒閉，只好另求發展。於是他和同樣一起失業，也是《樂園行》的劇本作家トム，兩人合組同人團體SUM，製作了這款遊戲。遊戲在今年春開放付費下載，並在8月份時，以同人團體的名義參加日本年度盛會—「夏COM C同人誌集售會」。由於畫風亮，日本傳說的設定也頗吸引人，加上兩人原是商業公司知名的畫家和作家，因此在參展的BL遊戲中，格外引人注目。夏COM C結束後，轉委託商店販售，銷售量也創下佳績，目前各店幾乎快沒庫存了。兩人並於去年12月開始，在雜誌「微熱王子」上合作連載小說「地獄學園SO/DO/MU」。（後轉往「Cool-B」雜誌連載。）由於頗受好評，於是商業公司PIL決定將其改編成遊戲，至此對兩人而言，可說又找到事業的第二春。

痛苦的遊戲過程：運氣才是王道！

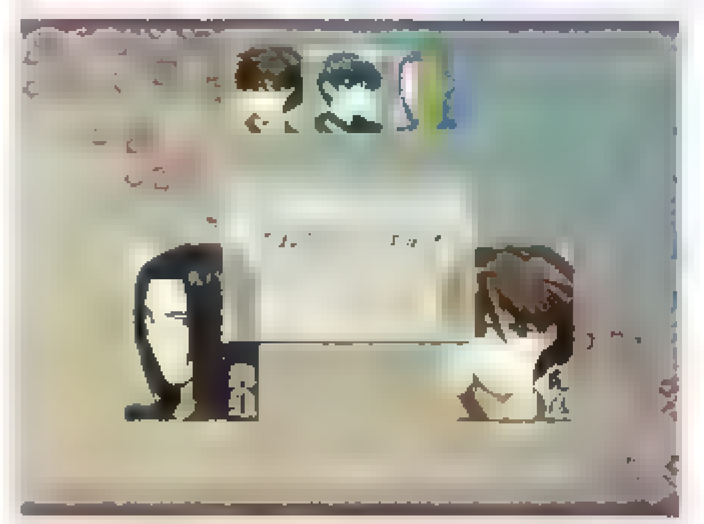
系統使用「吉里吉里2/KAG3」製作，只能在Jwin或日文環境下安裝與執行。令人頭痛的是，遊戲中無法返回起使選單，也無法隨時LOAD進度，過場畫面無法跳過，這些缺點讓人感到不耐。遊戲過程是多視點AVG，也就是可以選擇任一人物來充當主角，進行遊戲。每一章節前，都會進行翻紙牌釣魚的小遊戲，除了考驗玩家記憶力，更重要的是運氣。翻花牌除了影響人物各項能力數值外，也會影響攻受配對和結局路線。可是難度非常高！即使拿出紙筆詳細記錄每個翻過的紙牌圖案，仍然會受到運氣左右，甚至常出現想要的紙牌張數不足，這時除了LOAD重新來過之外，似乎也沒有更好的辦法。筆者覺得這點在遊戲設計上頗失敗，因為紙牌張數多，相對的湊對成功機率就低，花樣又是隨機出現，玩家難以靠自己的能力控制局面，只能憑藉運氣，根本就是折磨酷刑！在一片抗議聲中，SJM決定釋出作弊程式，但倘若使用這個程式，部分人物圖和所有的CG都會變成草稿顯示，最該死的是，作弊只能達到NORMAL結局，沒有戀愛也沒有H。老實說我不知道製作群到底在想什麼，這樣子的作弊程式根本沒什麼意義，還不如建議大家使用修改大師之類的軟體，直接把CG開出來比較實際。對同人遊戲，筆者一直是又愛又恨；愛的是往往會出現難得佳作；恨的是缺乏經驗和市場調查下，設計往往只能憑製作小組自由心證，如果製作群看不破自己的盲點，最後做出來的東西常會有亂七八糟的情況發生。為了挑戰，筆者拿出紙筆逐一記下翻過的紙牌花樣，結果歷經數十小時，即使看著攻略，玩了不下數十遍，依然敗給了運氣，這真的是一個很混蛋的遊戲，也非常理解為何發售後官方三番兩次釋出攻略或提示。不過依遊戲的困難度來看，官方可能得直接提供開圖檔給玩家。也是因此，所以本作的操控和內容，我都給予很低的分數。因為我覺得遊戲的內容，除了劇本之外，設計也應該是包含在裡面的項目。



在邊那隻是什麼東西啊？！



大蛇神的真面目。



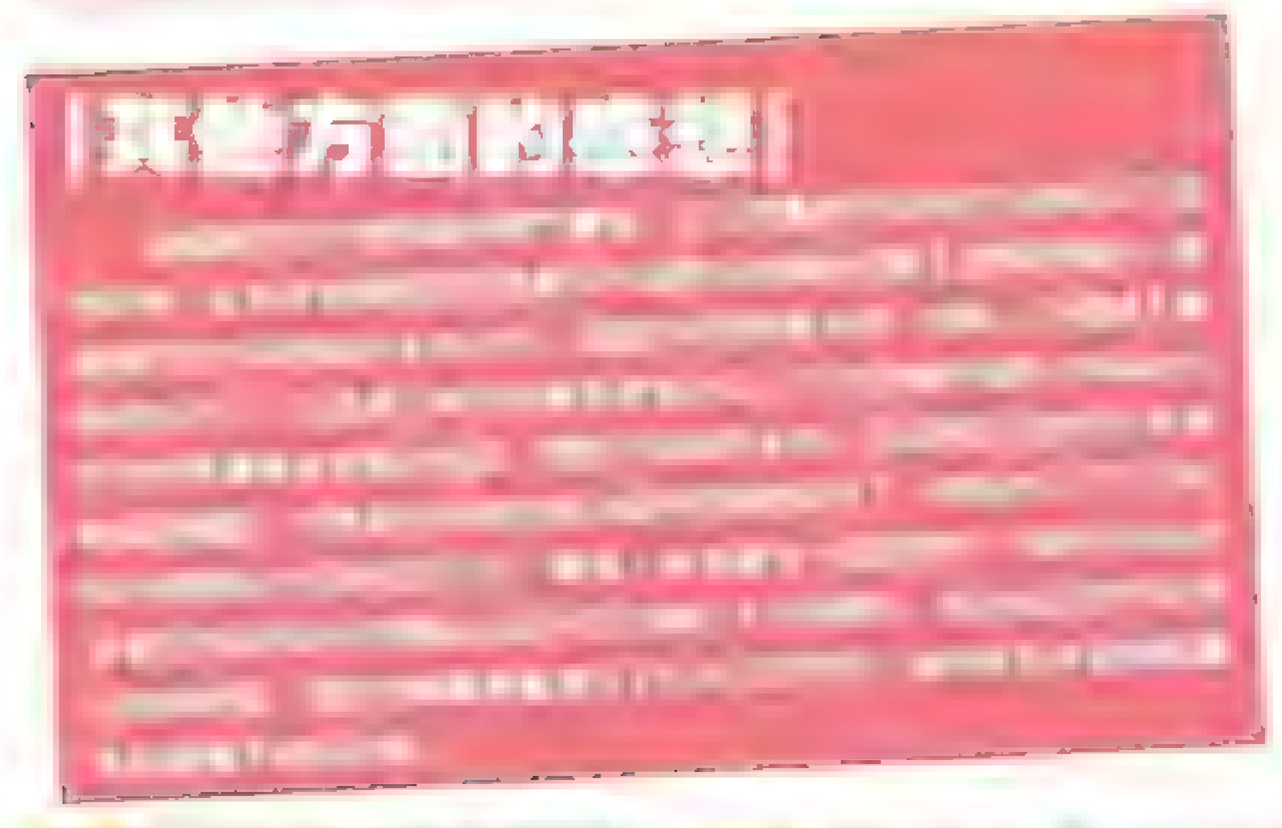
選擇人物視點畫面



官方宣傳圖片







遊戲難度太高，幾乎[illegible]系統不夠人性化，音效不夠逼真，演出效果不佳。

畫[illegible]不錯，以[illegible]人遊戲[illegible]程度算不錯了。售價[illegible]宜，下載版本[illegible]

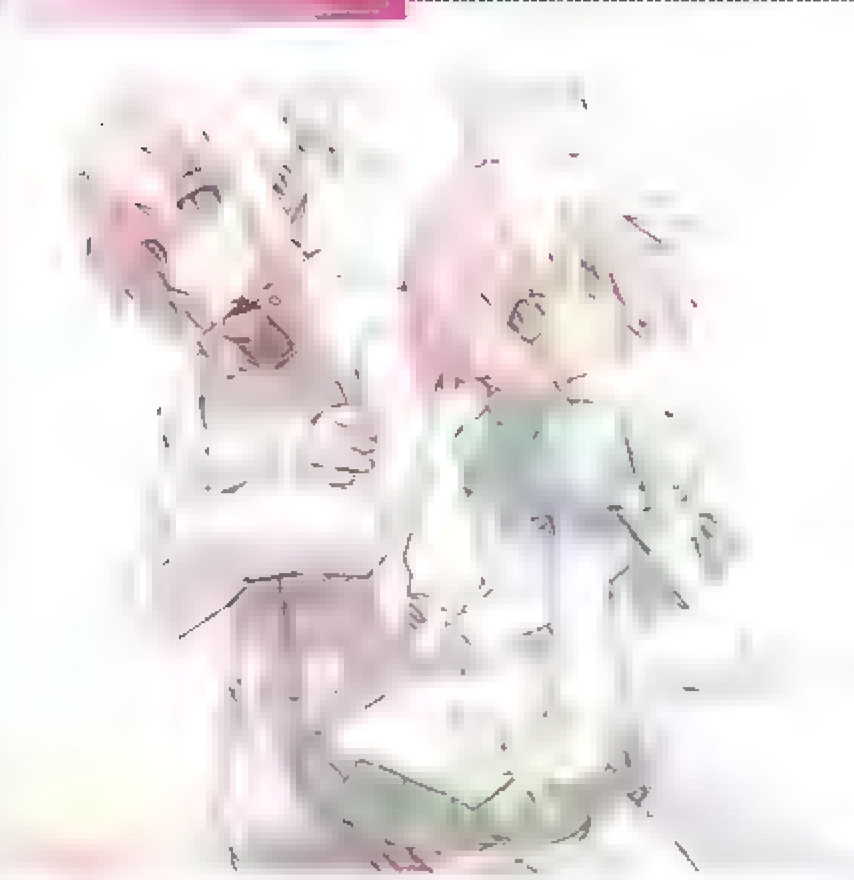
適合[illegible]石砌，或有自虐傾向的玩家。

撰稿作家：勇者AAA

Japan's Game

惡口の館

故事腳本　睦月たたら
原畫作家　權人





恭喜軟體世界邁入200期的大改版，想想過去的的種種週真是光陰似箭，日子過的真是快阿，如今軟體世界和遊戲世界的合併也已滿一年，想當初遊世停刊的錯愕，原本將要放棄繼續寫作的勇者能再次回到東瀛區域在軟世繼續騙吃，真的要感謝很多人的幫助，改版之初或許有啥不妥之處也請讀者多多包涵指教，也希望讀者們繼續支持軟世讓軟世永續存在下去

畫面
★★★

音效
★★★

操控
★★★

內容
★★★★

GAME INFO

製作公司
Liar-Soft

代理公司
Liar-Soft

遊戲類型
RPG 18禁 男性向

遊戲售價
¥9 240

發行版本
日文 DVD ROMx1

適用平台
J-win 98 ME/2000/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
P2-300MHz 以上

記憶體
256MB 以上

硬碟
1GB 以上

顯示卡
DirectX7.0 以上支援，32MB RAM，解析度800x60 HighColor 以上

光碟機
倍數以上D.V.D ROM

音效卡
Direct sound，PCM音效支援

為妹妹不惜成為醫界的叛徒

主角セル在獲得醫師執照後回到故鄉繼承了父親了小診所繼續在鎮上開業，雖說是繼承父親的遺志而當醫生，但事實上是照顧他那體弱多病的妹妹ウラシル，但是某一天，ウラシル的病情突然惡化，經檢查之後發現造成ウラシル生病的病原已經擴散到全身各處，雖然經過診治但主角仍然是束手無策，只能看著眼前故作鎮靜為哥哥強顏歡笑的妹妹一天一天步向死亡，而這時過去一同就讀醫大的同學フェニル提出了使用由他倆共同研究出的治療新法，而原本猶豫不決的主角為了妹妹只好搬出這個不被醫界採納的方法，這個方法主要是利用從病患體內取出原生的健康白血球細胞，利用基因改造的方式強化細胞的組織結構增加其殺菌力，並藉由強化的白血球的新能力吸收病魔的能力，強化白血球的己身的殺敵能力藉以根除病魔，但這個發法的最大缺點就是必須一次大量注入患者的體內，平常的打針或吃藥的方式都無法達到大量注入的效果，唯一的方法就是利用SEX來注入…。

ヽ～真香用
喜樣的方法

▶ 特殊服裝1　兔女郎



白血球大反擊

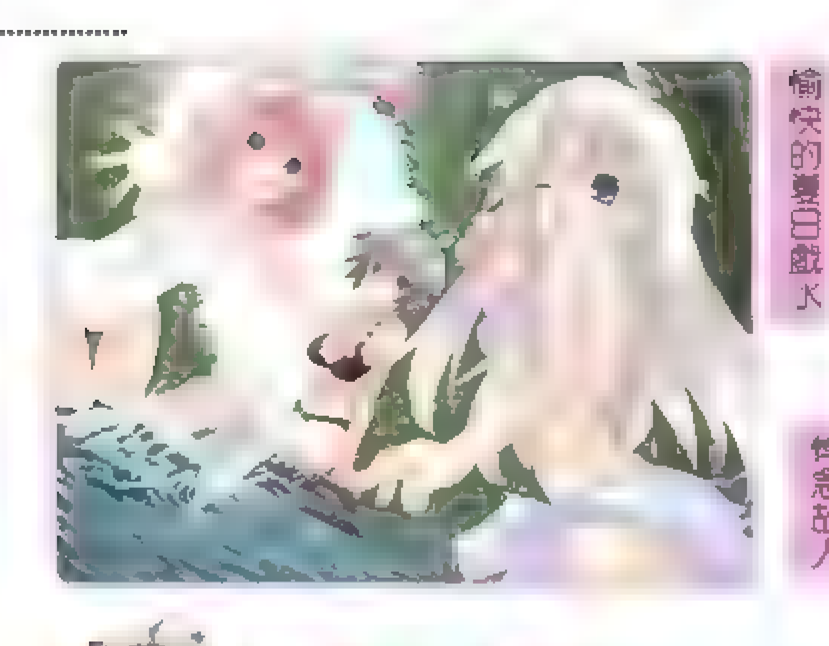
撇開本遊戲為了H而設想的"注入"方法，就題材來說算是蠻創新的題材，大部分類似的故事不外乎都是利用手術、心靈治療或是運用縮小技術讓人進入患者體內等等，勇者還算是第一次看見利用自體細胞強化的方式，由體內的白血球自行作反擊，並藉由白血球所奪取的"敵菌"DNA作為強化白血球的媒介，並再次改造白血球後重新注入、奪取DNA、再改造，如此反覆進行，就醫學角度上來說不失為一種不錯的方法，雖然改造DNA與現今的道德觀不符，而且有可能使細胞再次病變或許這就是遊戲中所說的"禁忌"的由來吧，好了，回到遊戲部分，劇情上的編排在前半段還只是在清除"敵菌"，後段就比較重視內心的部分，但若是除去冒險的部分的話整篇故事可說是相當的短，而做成類RPG的模式來延長遊戲或許就是為了這樣的考量，著實讓遊戲耐玩不少，不過卻也因為冒險佔了大多數，而可惜了後段故事，因為其中有許多令人感動的好劇情，如果能夠多所著墨或許會更好。

看診的時間到了



對不起！反讓你擔心了

醫院的一角



愉快的夏日戲水

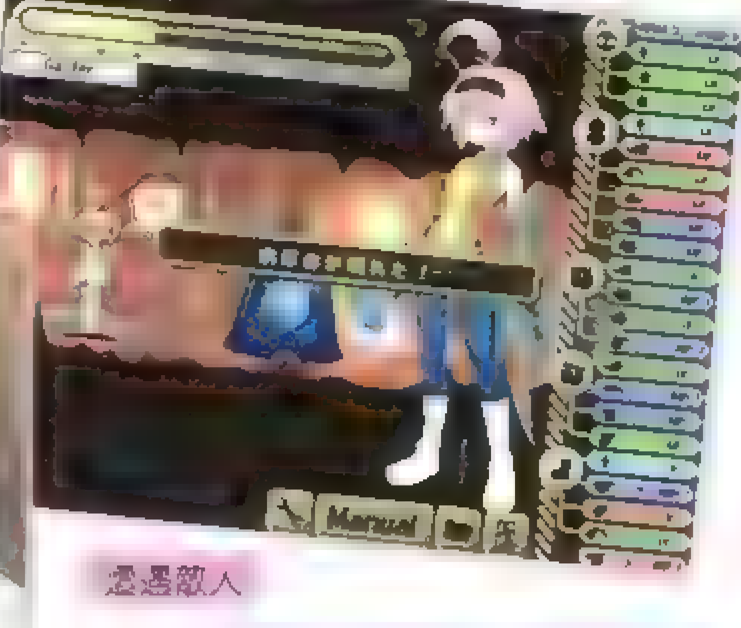


悼念故人

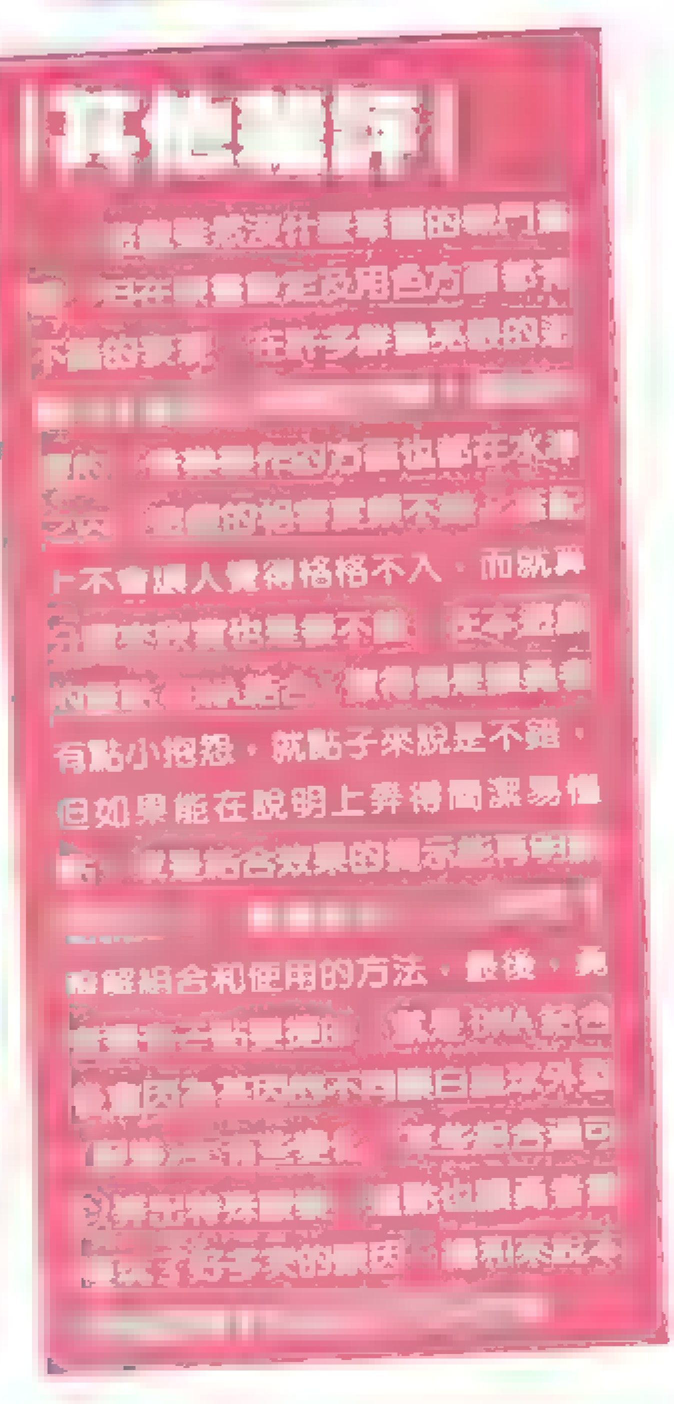
沒有大地圖，沒有華麗戰鬥

雖說本遊戲是RPG類型的冒險遊戲，但是卻沒擁有RPG遊戲的傳統產物－超大或是超多的迷宮地圖，對於不想浪費太多時間在逛地圖上的人還真是一大福音，遊戲是利用擬人的白血球"自動"的去尋找通往器官深處的道路，並用類似百分比的條狀體來顯示白血球深入到器官的的哪部分，不過雖然不用自己走是不錯，但卻少了到處RPG尋寶的樂趣，而RPG最重要的另一環－戰鬥部分，很可惜做得並不是很華麗，比起該公司的前作《絕對地球防衛機》還要簡潔，交戰的雙方只是顯示在畫面的兩側，攻擊時只是作些小特效然後掉血，不過雖然畫面單調但是玩起來還是樂趣無窮，因為你永遠不會知道你組合出來的DNA會是怎樣的效果，有時前一回的位置指令還是攻擊用，而這一回組合改變後卻成了解毒，雖然嚴格說起來效果種類數來數去只有那幾種，但是卻讓遊戲中充滿著許多的意外性這點倒是增加了不少樂趣。

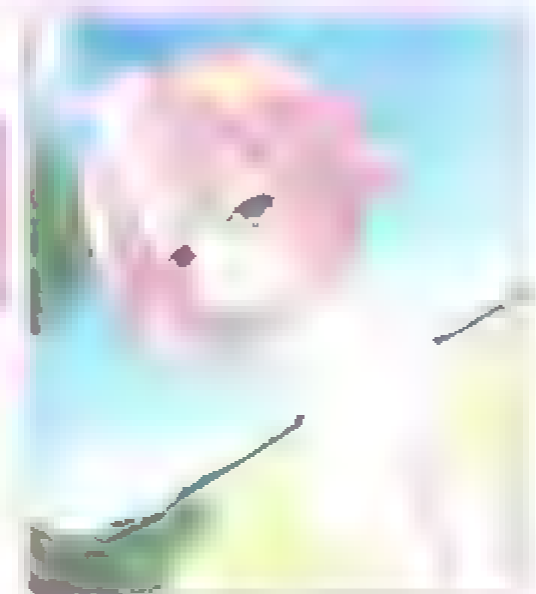


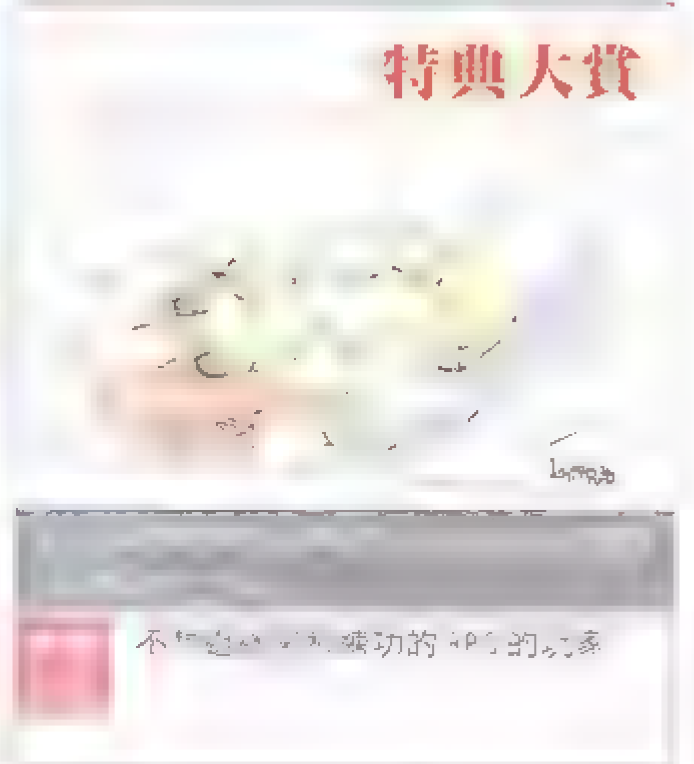


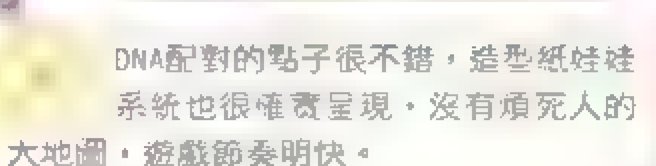
遭遇敵人



康復的病人






DNA配對的點子很不錯，造型紙娃娃系統也很唯美呈現，沒有煩死人的大地圖，遊戲節奏明快。

撰稿作家：莎琳娜

惡口の館

故事腳本　津島澪
原畫作家　山本和枝、玖月い





2002年BL遊戲產業發展達到顛峰，受到接連幾部熱賣作的影響，美少女遊戲界的龍頭老大e.go!，也在此時宣佈將以子公司BlueImpact進軍該市場，並由招牌畫家山本和枝執筆和擔任總製作。03年5月，他們推出第一部作品《Angel's Feather》，在e.go!傾全力打造之下，高品質的水準轟動了整個BL遊戲界。不單是系統採用了史無前例的3DRPG，畫面經山本和其得意弟子玖月合力繪製，加上e.go!華麗的的著色技術，也讓人感到驚豔。儘管售價創下最高紀錄，18禁追加片的吸金作法也遭受抨擊，遊戲仍然大受歡迎，獲得成功。於是同年冬e.go!便釋出情報，決定製作外傳《琥珀之瞳》，原本只打算作個小小的FANDISK-AVG，可能是看了遊戲暢銷勢如破竹，於是企劃越滾越大，內容越加越多，最後乾脆變成RPG續作。發售日也因此延期超過一年半，究竟這款遊戲內容如何呢？跟我們一起看看吧。

畫面
★★

音效
★★

操控
★

內容
★

GAME INFO

製作公司
BlueImpact

代理公司
Studio e go

遊戲類型
AVG+RPG（18禁 BL向）

[illegible]
¥11340（含稅）

發行版本
日文 DVD-ROMx1

適用平台
J-Win 98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU
Pentium 133Mhz 以上

[illegible]
64MB 以上

[illegible]
2.1GB 以上

顯示卡
解析度800×600，Hightcolor以上

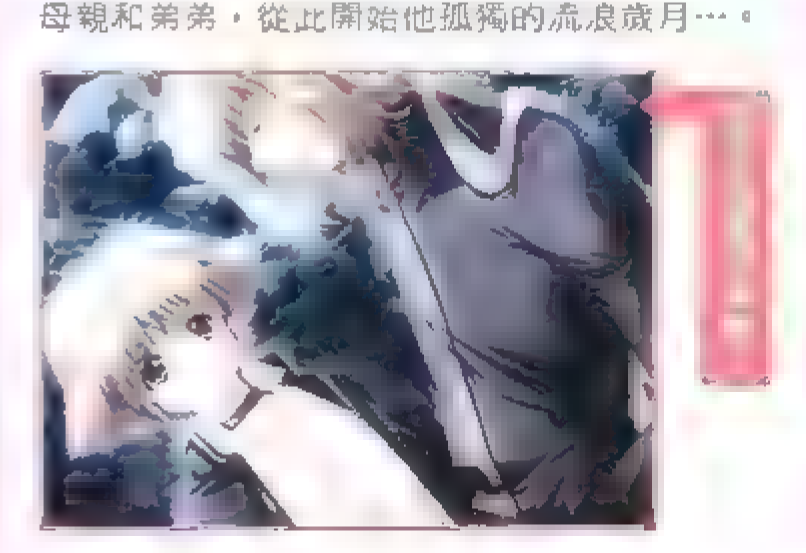
光碟機
2倍速以上DVD-ROM

音效卡
支援DirectX7

命運真是不公平…

木村薰的人生一直很不快樂。在酒店上班的母親年輕時，意外懷孕而生下他，因此總認為是這孩子耽誤了自己，只要心情不好，動輒對他打罵出氣。對薰來說，只有能盡情練習自己喜歡的劍道，才是生活中的小小慰藉。有天，隔壁新搬來了一戶人家，鄰居夫婦有個兒子—羽村翔。雖然翔並不是羽村夫婦親生的，但他們對翔照顧得無微不至；想到親生母親卻對自己如此刻薄，薰打從心底對翔感到又妒又恨。國中時，母親決定再婚，因此搬到另一個城市，薰也不得不離開道場，放棄他所喜愛的劍道。由於不得繼父喜愛，視薰為拖油瓶的母親，暗中將他賣給若林研究所，進行危險的人體實驗。過了數年，研究所發生爆炸，薰趁機逃離後回到家中。可是母親已經生下了異父弟弟，他們和繼父三人組成的家庭，似乎沒有薰的容身之處。察覺到自己是外人，想起媽媽從來沒愛過自己，可是她現在卻對弟弟這麼溫柔，這在太不公平了！盛怒之下薰失去理智，殺害了繼父、母親和弟弟，從此開始他孤獨的流浪歲月…。



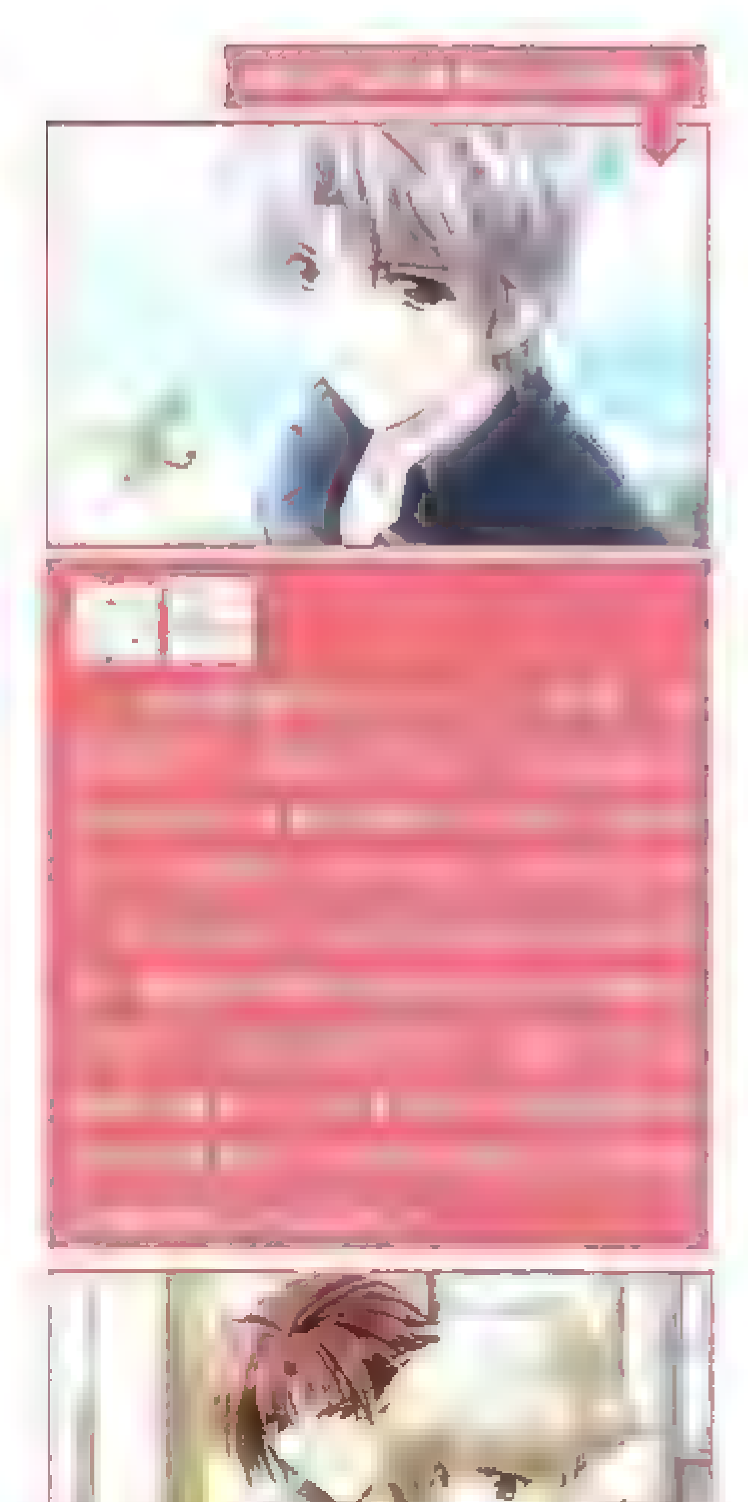


同人水準的[illegible]

遊戲分為兩部分，第一章是RPG冒險的《琥珀之瞳》；第二章則是文字AVG的遊星學校校慶。這回讓筆者最感冒的，就是更改了RPG系統。由於前作的3D模式要求配備較高，在接受訪問時，e.go!坦承收到許多玩家抱怨無法執行遊戲，誰會想買一個不能玩的東西回家呢？於是本作便從善如流，將系統一改變為全平面2DRPG：人物移動只有4方向、戰鬥畫面也是採第一人視點、特效動畫簡陋。坦白說看到時差點昏倒，這種東西用RPG製作大師就可以做了！程度大概是DOS時代的國產遊戲，在遊戲產業不斷推陳出新的年代，居然做出這種15年前水準的東西！雖然說的確達到了降低配備的目的，只要Pentium以上和支援WINDOWS的電腦就好。但與其花日幣一萬一購買這種遊戲，還不如去網路上下載免費的同人作品。RPG的企劃也相當乏味，儘管不像前作完全無岔路，但迷宮設計不當，大部分的地區都很相似，造成玩家容易迷路。打怪的變化性少，過程超級單調玩一玩差點睡著，筆者每次只想著能逃跑不打就不打，反正怪物調的道具也用不到，根本就是拖延玩家破關時間。武器裝備僅是用文字表式，連個圖示也沒有，雖然攻擊畫面會隨著武器不同而改變，但僅幾張靜態圖在螢幕上移來移去，沒多久就看膩了。這個系統不啻是垃圾中的垃圾，這樣的RPG完全沒有價值，直接丟到資源回收桶吧。

骨折的人物與鬼扯淡的劇本

本作混亂的情況相當嚴重，可以看出不少CG是一代用過的。這還不打緊，由於e.go 的上色人員遭到挖角，因此這回的上色沒有前作漂亮。這也就算了，偏偏有半數以上的CG，都是線畫加上顏色指定的草稿！搞什麼鬼啊？！玩家買的東西又不是「原畫集」。更慘的是許多圖沒有修飾，可以看得出許多人物臉部和身材，嚴重扭曲變形。「精彩部分」更是教人萎縮一天哪！脊椎骨折這種圖上本你也畫得出來！現實生活中這種姿勢，腰應該斷了吧？難道角色都有學過瑜珈？雞胸駝背，骨骼和肌肉在身上到處亂跑，好像之前被車撞過，誰快來打電話幫他們叫救護車啊！屁股好像被熨斗燙過一樣平坦；肌肉好像牛肉乾，這是年輕人的肉體嗎？借位演出的狀況也非常明顯，其實大家都是蓋棉被純聊天？劇本同樣教人無力。一開始前情回顧太過冗長，而且描述不夠流暢。隨後月之精靈告訴主角們，必須用他們特殊的能力來淨化薰心中的憤恨，而方法就是跟他打一架？！誰能告訴我這是什麼思考邏輯啊？難道是要讓翔去給薰揍一頓，好讓對方消氣嗎？根本就是莫名其妙！之後精靈告訴主角一行人，因為他們太嫩了，必須去六界通道練功，等練高一點打薰才不會趴…。於是大家只好展開練功之旅，過程中翔三番五次提到內心的著急，然後分別被各角色勸他忍耐…。主角八成有健忘症，每次都重複同樣的話，這樣的戲碼一再重複，我懷疑編劇根本就沒用心，比台灣八點檔連續劇還糟糕。第二章的劇情更扯，前作已經死去的　竟然可以再度復活，還演出失去記憶最後有情人終成眷屬的肥皂劇。想想編劇乾脆讓らん也一起復活算了，新島和　屋川也復活，翔和來栖的爸爸媽媽也都復活，最後遊戲都沒有人會死，一起過著幸福愉快的美滿生活，這個世界多祥和，多美好。（理智斷線！）







系統、畫面、劇情粗製濫造，售價三流水準，受君也有越來越女顏的傾向，完全不建議購買。

氣的成長背景，可以讓大眾知道養小孩的難處和責任，並謹慎考慮以免製造社會問題。

適合樂善好施，喜歡捐款援助遊戲公司的善心人士。

讀者問答

READER'S

Q

● 為什麼其它動畫 VCD 不能和「鈴鐺貓娘」一樣有續集？

by 高雄市 Shadow

● 對於軟世的動畫，我一直有在看，無需置疑的，軟世所挑的動畫都非常的好看。但在這次的「我們的仙境」中，我訝異的發現竟然是中、日合音，我是沒有非常排斥台灣的聲優啦！不過，老實說，我覺得台灣的聲優，有些實在是配的…不敢領教（汗）。總之，我希望以後的動畫是純日語發音、中文字幕。Ps 軟世真的好好看喔！永遠支持你喔！！

by 高雄市 張育誠

● 看到之前有人對試玩光碟或 VCD 那種比較好，試玩光碟以前很少玩，因為感覺蠻花時間，VCD則各人喜好不同，比較喜歡以前遊戲世界中的桌布和遊戲音樂，也可跟之前一樣把攻略放在光碟中，比較想看到一些日文遊戲攻略，攻略放光碟可減少版面限制，比較希望有遊戲的破關存檔，因有些遊戲需全破才有隱藏關卡，卻又無時間破。

by 桃園縣 尤勝民

● 各位編輯們辛苦了！由於是第一次寫回函，所以有些緊張，寫得有些潦草，如果沒有被抽到我也不會太難過啦！這次送的 VCD 挺不錯的，但盒子上寫的不是日語發音嗎？怎麼會是講中文呢？唉，奇怪呢～（我就愛雞蛋裡挑骨頭…）

by 台北市 月下孤狼

● 1. 這次送的 VCD 很不錯，不過怎麼有日文發音和中文發音，聽起來很亂的說。不是日文發音中文字幕嗎？
2. a～為什麼這次軟世有點慢說，雖然只慢一天，不過讓人有點擔心的說。

by 嘉義市 小雞

A

送 VCD 好呢？還是試玩光碟好呢？送 VCD 好呢？還是試玩光碟好呢？……這都是小編我決定的啦，哈哈哈！不是啦！為什麼其他動畫 VCD 沒有像《鈴鐺貓娘》那樣全部送完，因為，當初代理商為了配合軟體世界的贈品要求，非常豪爽的答應全部送，而《鈴鐺貓娘》因為年代比較久遠也不會影響到銷售，所以囉！有收集到全部集數的讀者算是「福氣啦！」，而之後的動畫贈送，其實是因為讀者大力支持《鈴鐺貓娘》的緣故，所以代理商為回饋給讀者們，並搶先看到這些新動畫，而再作一次贈送活動的，所以有一點半宣傳性質。另外，《我們的仙境》因 VCD 容量的緣故，而日方又特別要求一定要同時有兩種發音，所以左聲道是日文發音，右聲道是中文發音，如不知如何切換聲道的讀者，請拿起遙控器按一下「聲音」或是「聲道」或是「聲音切換」即可，原始設定是立體聲所以會同時出現中、日發音，所以記得要切換音源喔！至於試玩光碟或 VCD 那種比較好，只要小編能拿到任何好康的光碟一定送給讀者，所以 VCD 或試玩或是資料大補帖或是更新檔、攻略，都有可能放在軟世上隨書贈送。

Q

● 很久沒讀貴雜誌了，很不錯。我想問的是，「文明帝國 4」國內會代理近來嗎？香港那邊好像已經在賣了，國外也出版了，可是台灣卻一直沒消息，好期待，好想玩哩！可以幫忙問詢問一下嗎？謝謝

by 台北市 趙冠傑

A

很久沒買了？@＃$%…這不行喔！一定要每個月都去買才是乖寶寶，而《文明帝國 4》是否會引進台灣？目前得[illegible]今年不太有希望，大部分的台灣廠商都有興趣引進，但也希望能有中文版的推出，所以一切的代理、改版計劃今年都不太可能確定，等待明年的到來吧！

Q

● 我希望軟世可以給予全攻略再多一點的空間。

by 台北縣 高啟軒

● 希望下一期可以出世三的全攻略。

by 彰化縣 許智超

● 每次看雜誌的時候都會發現，每本都有 3-4 套的美式風格的第三人稱射擊遊戲（小弟反應太慢，對這類極不拿手），怎麼看都差不多，看多了便覺很乏味，可不可以多介紹一些不同風格的遊戲呢？

by 高雄市 鄭少波

A

有人要熊掌，有人要鮮魚……其實，每個單元的多寡、遊戲[illegible]作的調整，而近期的軟世，的確將攻略列為重點專欄的情形，其頁數比重還滿大的，而這一期真的有 AOE3 的關卡攻略喔！而下一期繼續奉上戰術指引喔！另外，是否能多介紹一些不同風格的遊戲呢？其實，FPS 以及 RTS 依然是 PC 遊戲的開發重點，偶爾會有 AVG 或是 RPG 的出現，編輯部一定會多作介紹。

讀者發牢騷

恭喜以下讀者將獲得神秘小禮物一份！

這次單機館介紹的game我覺得都很棒，而且內容也不馬虎，值得一提的是，這幾期 game 的攻略都寫得很詳細，這是和其它雜誌不同的地方，真的很謝謝編輯和各專欄作家的用心。

台南市 鄭[illegible]

讀者發牢騷有人[illegible]
[illegible]
[illegible]
game 玩！而且你們寫的也很用心，假如能多加每個專欄的頁數，更詳細的報導一定會更好！XD～軟世的人員辛苦啦！加油！

[illegible]縣 丁[illegible]

在讀者我最大中看到有人說攻略多有灌水的感覺，其實我覺得如果是熱門遊戲的話就很好，例如：美少女夢工場 4、之前的幻想三國誌 2 和聖劍幻想等等…，我想這些對於很多玩家來說是很大的幫助。軟世要 200 期了，當然希望能介紹更多好玩的遊戲，[illegible]，還有當然要[illegible]一[illegible]邁入 200 期囉 ^_^！

高雄市 彭[illegible]

我是偷偷好…買軟世的原因，除了為了普通的game之外，最主要的，就是因為軟世會介紹BL game 了吧！但BL game 的介紹好少，令人不過癮，且有時還沒有[illegible]），BL game 也要有像男性向 game 那的公平待遇耶～（哭哭

1. 好感動，買「軟世」真是買對了！「遙 2」中的「祕密[illegible]」居然說要辦「新羅曼史演唱會」，若沒買「軟世」，那我這個生活在原始林中的高二生一定會錯過這個好消息的！
2. 我覺得「軟世」價錢真的很公道，不僅內頁全彩，而且還送 VCD 呢！感謝「遙 2」讓我買下「軟世」，我會一直買下去的，希望「遙 2」也有像「美少女夢工場 4」一樣出攻略，就算只有一點點也好>□<。
3. [illegible]
4. 恭喜「軟世」滿 200 期！

台北縣 Isora

200期的改版，要加油！嗯，好像就是這樣。對了，200期，我會買兩本喔，慶祝軟世 200 期。以下是小弟的拙作，寫得不好，休見怪。

夕陽　落花　熱情如火的你
如今 變得 沉默 憂愁　為家人爭氣 盡分 義務
無言的對望　傾訴彼此的 孤單
[illegible]
[illegible]
[illegible]　明天的 不再是 你
[illegible]　秋天的 夕[illegible]

桃園縣 [illegible]

哈！我以前是 TV Game 的重度玩者，幾乎很少碰 pc game 的，不過…家裡電腦終於在爸媽努力打工（還有我）下，升級到高級裝備，現在我也來玩一點 pc game 了，不過，哈！xbox live 仍是我最愛啦！不過最近新買了 QLanke4 正在努力中！！！

台北市 侯[illegible]

從今年一月份開始收集軟世已經快要一年了，軟世也要 200 期了，想當初國小4年級我就注意到軟世了，原本是因有試玩光碟和贈品的內容吸引了我，因為我們不可能每個遊戲都買，只好靠試玩光碟裡 3.4 個遊戲過一下癮，希望軟世的內容能越來越精彩，讀者也越來越多，迎向下個 300 期！XD（太小格了，有好多話要寫

[illegible]

[illegible]故事[illegible]有趣[illegible]書去買，況且玩 GAME 時可以直接放在旁邊看，不用切換視窗，真是很方便。更希望遊戲的介紹、評論頁數真的有點少，可能有人認為市面上買不到不需報導，但我很喜歡這個專欄。PS 可以增加筆名的欄位嗎？

[illegible]縣 [illegible]

加油軟世！我看了你們的書已經有很多年了，軟體世界滿足了許多像我們喜歡單機遊戲的人，我每一個月都會從軟體世界選 2－3 款遊戲買來玩，最後，未來我還會一直支持軟體世界！

[illegible]

■責任編輯 富哥
■責任美編 小欠仔

讀者我最大

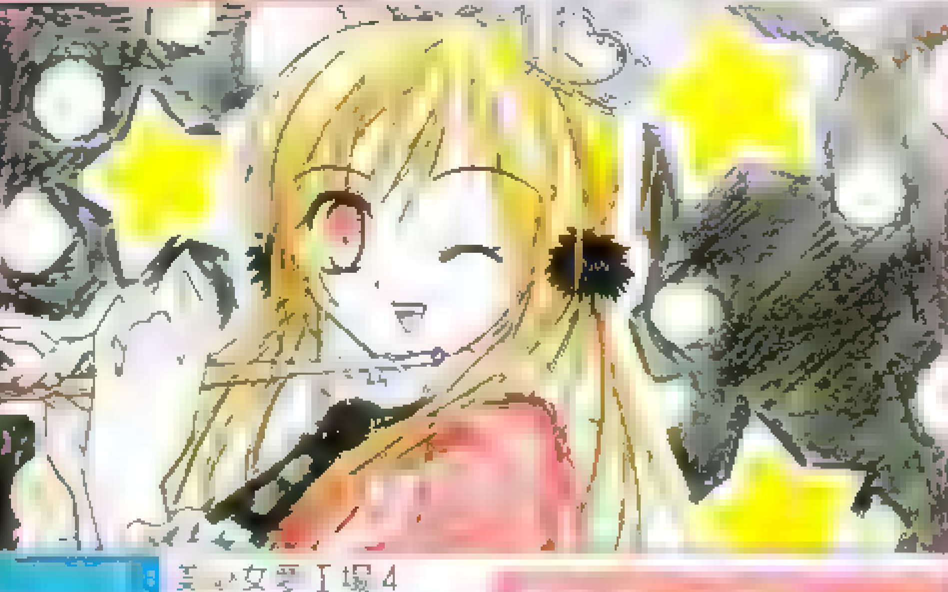
上色方式 水彩



畫定需要靈感，所以沒主題

繪製心得：隨心所畫

上色方式 黑筆 色鉛筆



美少女夢工場4

繪製心得：都來唱歌跳舞吧

上色方式 色鉛筆



繪製心得：除了再學和自修興趣的指外，我已經用心畫出我想要的感覺

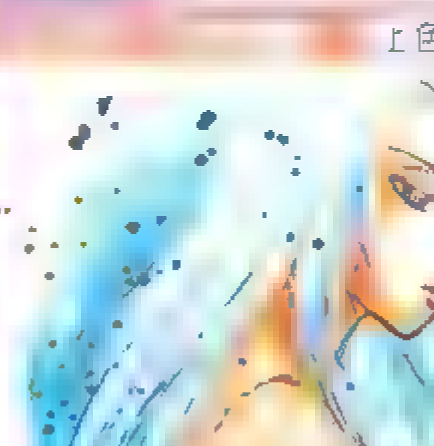
上色方式 色鉛筆



繪製心得：眼好乏@@

繪製心得：無

上色方式 原子筆 水彩 彩色鉛筆

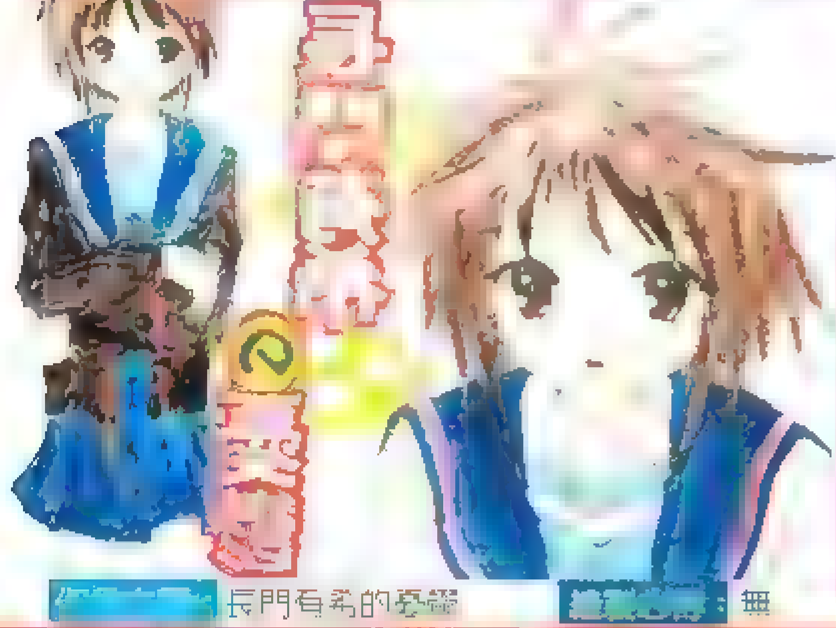


作品主題：

掌心的玫瑰

嗯…腳畫到變型了

上色方式 水彩 原子筆



長門有希的憂鬱

繪製心得：無

塗鴉區公告

來稿方式 直接畫於回函上，寄回本社或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓 - 塗鴉大募集收」或以 E-MAIL 方式投稿 編輯超級推薦投稿方式，作品解析為 高度或是寬至少要 2048px 以上、300dpi 之解析的 JPG 檔)，寄至 swmoa@unochina.com

來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得（一定要寫喔！）

來稿請附上姓名、住址、電話.. 等詳細資料(若欲以筆名刊登，記得要註明哦！)

[redacted]

凡刊登在 198 期塗鴉區者，皆可獲得「神祕小禮物」一份，編輯部將於每月 10 日寄出贈品



軟體世界200期囉！為此許多廠商皆捎來祝福之語，表達對軟世的慶賀之意！在此除了要感謝各廠商對軟世的厚愛之外，更要感謝眾多讀者對軟世的支持與鼓勵！我們這就來看看這許許多多的賀辭，讓大家感受軟體世界200期的喜氣吧！

PS.廠商排列順序依照筆劃

人因科技

狂賀^^
舉國歡騰~普天同慶
恭禧軟體世界 發行200期囉
再邁向下個200期、下下個200期、…
要做到天長地久唷~
市場企劃部經理 魏子強 Yvonne

台灣微軟

《軟體世界》是長久陪伴台灣玩家的專業電玩雜誌，深入且專業的文章也是我們獲取遊戲新知的重要來源，祝賀《軟體世界》堂堂邁入第200期！也希望各位玩家們繼續支持《軟體世界》朝下一個百期邁進，與台灣遊戲產業一同成長茁壯，開創未來數位娛樂遊戲新紀元！

台灣微軟家庭娛樂事業部 協理

Grace Chou
周文英

光譜資訊

200期？乍聽不覺得這數字驚人，找台計算機來算算：200除以12……，哇！16年耶！真強！在這16年中，軟體世界雜誌成功地扮演著開發者與玩家之間的橋樑，使玩家能更深入地體會與享受每一款遊戲，更引領台灣的遊戲產業發展到今天這個榮景。作為一個遊戲開發者，我要向這200期的所有工作人員致謝與致敬，更希望軟體世界能繼續快速發展，把世界的遊戲帶來台灣，把台灣的遊戲帶向世界。

光譜資訊 總經理 盧希舜



青文出版社

《軟體世界》為台灣的遊戲玩家提供了一個重要的資訊傳遞平台。在獲得最新遊戲資訊的同時，也促進玩家了解更多更完整ACG相關訊息，對台灣遊戲資訊的傳播有著相當重要的作用。《軟體世界》一直以來在遊戲資訊業界扮演重要角色，在第200期慶賀的前夕，希望像《軟體世界》這樣的媒體平台能夠一同肩負並支持推廣ACG的任務。

青文漫畫編輯部 總編輯長 張鈞智



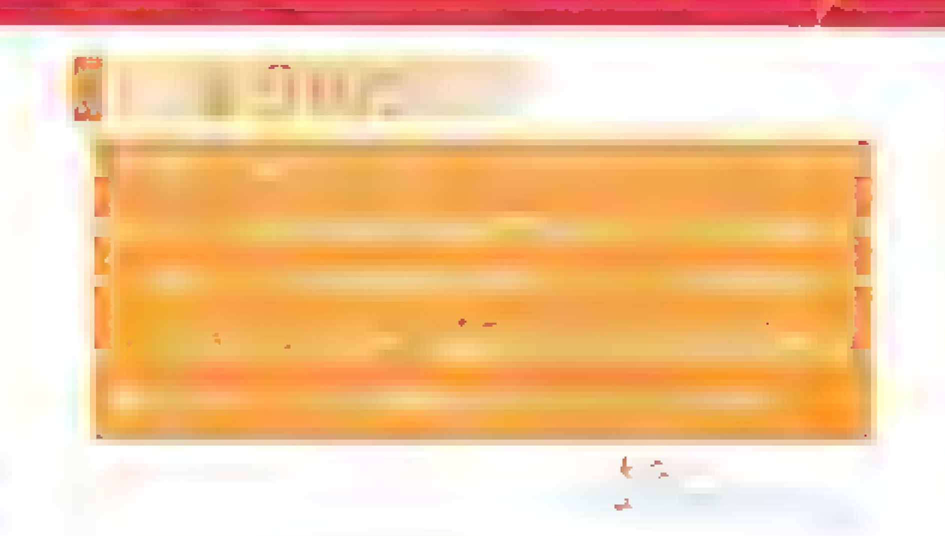
香港商新力電腦(SCE)

狂賀「軟體世界」雜誌進入200期
自從台灣專用機型PS2、PSP上市之來，「軟體世界」辛苦的編輯們一直給予我們最高的支持，在此致上最高的敬意與謝意，也希望能在未來能共同為台灣的玩家們帶來更多更新、更有趣、更歡樂的遊戲情報。在此，敬祝「軟體世界」雜誌鴻圖大展，業績「P」厲好!!!

英特衛

二百期 實屬難得 歌一遍
一願軟世屹立百歲
二願英特衛成長茁壯常隨
三願如同樑上燕 期期常相見

軟體世界自1989年4月創刊16個年頭以來，幾乎可說是從台灣開始有電腦遊戲市場開始，就有軟體世界雜誌，不但持續詳實地介紹、評析國內外遊戲產品，更成為遊戲商與消費者間溝通、交流的一個很好的平台！而英特衛從1995年創立啓始，最初以代理歐美PC GAME發行商的角色切入台灣市場，10年後產品線並跨足日本，即將發行Falcom的《可樂米物語》、《英雄傳說6》等大作，勢必將在未來的軟世三百期、四百期與其共同茁壯、一起成長！



英特衛

祝
軟世銷售長紅
讀者新春如意

網龍

哇！軟體世界要過200期的生日了。想當年我看到創刊號時，真是莫名的感動，轉眼之間十幾年過去了，這本雜誌除了見證遊戲世界的歷史，也陪伴著許多人成長。期體世界可以日新又新，能陪伴讀者暢遊豐富的遊戲世界。

龍愛科技

軟體世界兩百期了，真是 —— 不簡單
經過十六年的考驗，著實 —— 不容易
全體工作人員努力，辛苦 —— 不白費
讀者和玩家的期待，從來 —— 不失望
期許再做兩百期應該是 ———— 沒有問題
總經理 洪吉民

曼迪傳播

恭賀 軟體世界２００期生日快樂！
陪伴我們渡過無數個年頭
持續帶給全球華人最新、最豐富ACG流行資訊
在此大好日子 敬祝軟體世界銷售長紅 獨占鰲頭！
曼迪傳播行銷部經理 金啓華



來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！想參加廠商活動的玩家，只要將「讀者回函」下方的「截角」剪下，貼在「明信片」上並寫下「答案」、「住址」與「姓名」（請務必書寫工整）寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓軟體世界　活動組收」即可參加活動喔！

軟體世界 200期啦！

親愛的讀者們只要在回函上寫下，對軟體世界 200 期的祝賀感言（越感人越好，越驚天動地送越大喲！），即有資格參加活動。現在很麼都不重要了，最重要的就是快快寫出賀詞啊啊啊～











關於「美少女塗鴉接力賽」贈品一事！！！

於「美少女塗鴉接力賽」獲錄取刊登作品的讀者請注意！要記得來信附回郵才能索取《美少女夢工場 4》的遊戲喔～不要忽略您的權益了！附回郵的方式請比照公告　Ps 本遊戲領取期限延後至 2006 年 1 月 10 日。







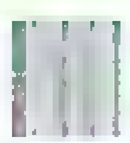
寄回函 拿遊戲

只要寄回讀者回函就有機會抽中遊戲，每款限定一套！

199 期 活動之中獎名單

《曼迪》活動得獎名單

彰化縣 李昆霖	彰化縣 謝譿名
桃園縣 徐偉翔	新竹市 謝慈惠
台北市 劉芮君	



榮耀戰場：浴血奮戰

考驗您是否夠格至諾曼地空降

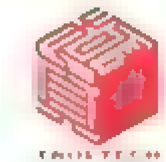
想得到《榮耀戰場：浴血奮戰》嗎？只要輕輕鬆鬆回答以下 3 個問題，填寫正確答案與真實姓名、聯絡電話、郵寄住址與郵遞區號用明信片寄至「北縣中和市中正路 880 號 3F-7 英特衛活動組」或傳真答案與上述個人資料至（02）66206868 即可參加抽獎，拼遊戲喔！

1. 《榮耀戰場：浴血奮戰》的英文名稱為？
2. 通常《榮耀戰場：浴血奮戰》中，能夠指揮哪兩個小隊？
3. 請舉出《榮耀戰場：浴血奮戰》中新增的武器或載具是？

……贈獎寄……得獎名單上市……雜誌出刊日為主後 3 個月（以郵戳為憑）內來信索取，若逾期未領則取消得獎資格，贈品將另外不定期舉辦活動發送！






Microsoft




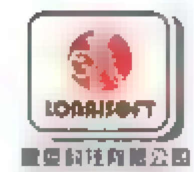


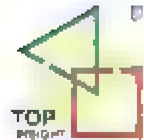




松崗 UNALIS









視窗了資訊有限公司

香港商新力電腦娛樂有限公司台北分公司

T-TIME 光譜資訊

感謝各廠商提供贊助！

《動物園大亨 2－瀕臨絕種的動物》得獎名單

台南縣 黃彥儒	台中市 黃軍皓	台北市 侯瀚瞪	台南縣 林欣儀
高雄市 林志銘	台北市 何育霖	台北縣 傅翠劭	新竹市 盧郁婷
台南縣 杜姿吟	台東市 黃相婷		

DS《曙光特攻》得獎名單請上英特衛網站查詢！

《神鬼寓言－失落的章節》得獎名單

台北縣 陳朝棟	台北縣 王麗鈞	台中市 尤思亨	台中市 許曉怡
南投縣 林孟君	高雄市 吳德貞	高雄市 郭韶倫	高雄市 許美琳
台南市 陳奕萱	澎湖縣 朱郁真		

回函活動得獎名單

新竹市 張惠妃	台南市 王正偉
台南縣 吳孟穎	嘉義縣 宋偉[illegible]
高雄市 張育誠	桃園縣 彭文正

軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓

聯絡電話：(07)8113907

傳真專線：(07)8151992

《軟體世界》訂閱方式

□訂閱一年份(12期)特價1300元		
原價12期*120元-1440元)	新訂戶加送1期	舊訂戶加送2期
訂閱二年份(24期)特價2600元		
原價24期*120元-2880元)	新訂戶加送2期	舊訂戶加送4期

以上訂閱方式僅限於台灣地區

是否以掛號寄送

□是 □否

注意：以上方案若欲以掛號寄送皆需增加掛號郵資50元

收件人：＿＿＿＿＿ □先生 □小姐

連絡電話：(公)：＿＿＿＿＿ (宅)：＿＿＿＿＿

行動電話：＿＿＿＿＿

訂閱人：□新訂戶 □舊訂戶(訂戶編號：＿＿＿＿)

E-mail：＿＿＿＿＿

收書地址：□□□□□＿＿＿＿＿

發票抬頭：＿＿＿＿＿

信用卡號：＿＿＿＿＿

信用卡背面簽名欄上數字後三碼：＿＿＿＿＿

信用卡持有人之身份證字號：＿＿＿＿＿

信用卡有效期限：西元＿＿＿年＿＿月止

信用卡別：□VISA □MASTER □聯合信用卡

發卡銀行：＿＿＿＿＿

預購金額：＿＿＿＿＿元(務必填寫)

授權碼：＿＿＿＿＿(此行由本公司填寫)

商店代號：02-016-0201-7

商店名稱：智冠科技股份有限公司

持卡人簽名：＿＿＿＿＿(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元＿＿＿年＿＿月＿＿日

我要訂閱雜誌，請於第＿＿＿期(或＿＿月號)開始寄送

訂閱期數：＿＿＿期至＿＿＿期，共＿＿＿期

起訂期數：＿＿＿期(或＿＿月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，縣市請勿縮寫



軟體世界雜誌專用劃撥單 請沿虛線剪下後使用

98-04-43-04 郵政劃撥儲金存款單

帳號：4 1 9 4 1 8 8 5

戶名：智冠科技股份有限公司

金額 新台幣(小寫)：仟 佰 拾 萬 仟 佰 拾 元

通訊欄(限與本次存款有關事項)

軟體世界雜誌訂閱方式

寄款人：姓名 通訊處 電話

經辦局收款戳

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號戶名 存款金額 電腦紀錄 經辦局收款戳



軟體世界雜誌專用劃撥單　請沿虛線剪下後使用

請寄款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。
二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位為止。
三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。
四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。
五、本存款單金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。
六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳戶如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。
七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。
八、帳戶本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳戶內扣收手續費。

交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

本聯由儲匯處存查　210×110mm（80g／m模）保管五年

郵政劃撥存款收據注意事項

一、本收據請詳加核對並妥為保管，以便日後查考。
二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。
三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。

軟體世界

訂戶優惠方案實施中！

省錢大作戰

輕鬆看《軟體世界》

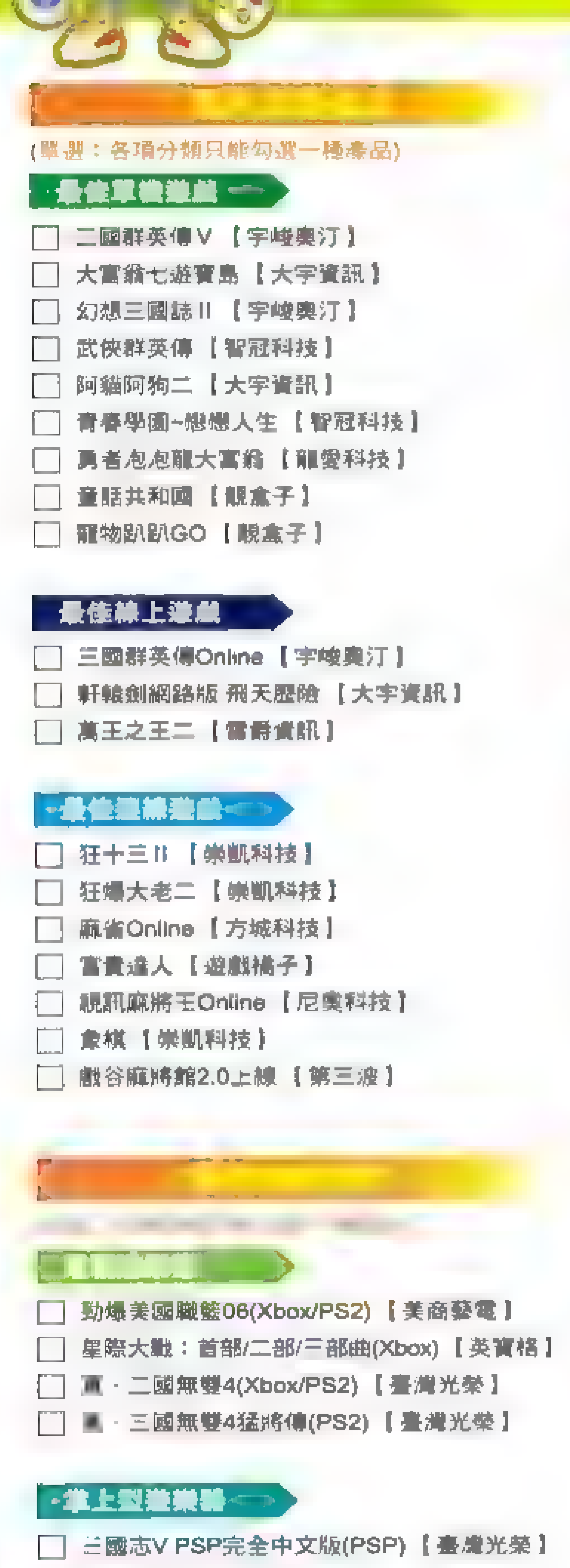
一年份（12期）
特價1300元（原價1440元）

二年份（24期）
特價2600元（原價2880元）



2006遊戲之星選拔活動
GAME STAR
GAME
玩家啊！
這就是愛遊戲啦～
GAME STAR
g-re
94/12/01~94/12/31
1 網友票選
巴哈姆特電玩資訊站 www.gamer.com.tw
Taipei Game Show官網 tgs.tca.org.tw
2 讀者票選
94年12月份(號) GameQ數位娛樂雙週刊、LEVEL UP上線解決攻略誌、MachiQ攻略學園、Mania遊戲玩瘋誌、軟體世界、電玩通週刊中文版、網路玩家等知名電玩雜誌
主辦單位：經濟部工業局、經濟部數位內容產業推動辦公室
委辦單位：資策會產業支援處
執行單位：台北市電腦公會
合作單位：
GameQ
GIGABYTE
LEVEL UP
軟體世界
網路玩家


順發多謝聯名卡
6%
刷Card
立即折抵券
讓你享受立即現金回饋的樂趣！
感謝您最多
優惠多更多
卡友照過來
不限商品、不限刷卡次數，給您現金回饋最乾脆！
高達0.8%現金回饋(0.6%長期多謝卡回饋+0.2%會員迴轉金)
VISA
順發 量販
聯邦銀行
UNION BANK OF TAIWAN
詳細內容詳見順發3C量販網站 http://www.sunfar.com.tw



2006遊戲之星選拔活動 GAME STAR 票選單

(單選：各項分類只能勾選一種產品)

最佳單機遊戲

- [ ] 三國群英傳V 【宇峻奧汀】
- [ ] 大富翁七遊寶島 【大宇資訊】
- [ ] 幻想三國誌II 【宇峻奧汀】
- [ ] 武俠群英傳 【智冠科技】
- [ ] 阿貓阿狗二 【大宇資訊】
- [ ] 青春學園~想想人生 【智冠科技】
- [ ] 勇者泡泡龍大富翁 【龍愛科技】
- [ ] 童話共和國 【靚禽子】
- [ ] 寵物趴趴GO 【靚禽子】

最佳線上遊戲

- [ ] 三國群英傳Online 【宇峻奧汀】
- [ ] 軒轅劍網路版 飛天歷險 【大宇資訊】
- [ ] 萬王之王二 【雷爵資訊】

最佳連線遊戲

- [ ] 狂十三II 【樂凱科技】
- [ ] 狂爆大老二 【樂凱科技】
- [ ] 麻雀Online 【方城科技】
- [ ] 富貴達人 【遊戲橘子】
- [ ] 視訊麻將王Online 【尼奧科技】
- [ ] 象棋 【樂凱科技】
- [ ] 戲谷麻將館2.0上線 【第三波】

- [ ] 勁爆美國職籃06(Xbox/PS2) 【美商藝電】
- [ ] 星際大戰：首部/二部/三部曲(Xbox) 【英寶格】
- [ ] 真・三國無雙4(Xbox/PS2) 【臺灣光榮】
- [ ] 真・三國無雙4猛將傳(PS2) 【臺灣光榮】

掌上型遊戲機

- [ ] 三國志V PSP完全中文版(PSP) 【臺灣光榮】
- [ ] 決鬥王(NDS) 【英寶格】
- [ ] 美國職棒大聯盟(PSP) 【美商藝電】
- [ ] 真・三國無雙(PSP) 【臺灣光榮】

(單選：各項分類只能勾選一種產品)

最佳單機遊戲

- [ ] 大海盜 【英寶格】
- [ ] 仙境傳說格鬥版 【智冠科技】
- [ ] 伊蘇六 【英特衛】
- [ ] 信長之野望・革新 【臺灣光榮】
- [ ] 真・三國無雙3 Hyper 【臺灣光榮】
- [ ] 神諭外傳中文版 【英特衛】
- [ ] 模擬樂園3 【英寶格】
- [ ] 戰愫時空2 【松崗科技】
- [ ] 戰鎚：破曉之戰 【英特衛】
- [ ] 霸空飛將 【英特衛】

最佳線上遊戲

- [ ] EI Online：無限血戰 【遊戲新幹線】
- [ ] RF Online：蛻變 【遊戲新幹線】
- [ ] RO：新世代的誕生 【遊戲新幹線】
- [ ] 天下大亂Online 【因思銳】
- [ ] 天堂II參章：黑暗甦醒 【吉恩立】
- [ ] 信長之野望Online：飛龍之章 【遊戲新幹線】
- [ ] 絲路Online 【松崗科技】
- [ ] 亂Online 【英商依斯楚】
- [ ] 新天上碑3.3版：雷電神刀 【億泰利】
- [ ] 楓之谷 【遊戲橘子】
- [ ] 熱血江湖Online 【華義國際】
- [ ] 魔力寶貝Ver4.0 【大宇資訊】
- [ ] 魔獸世界 【智凡迪】

最佳連線遊戲

- [ ] Free Style街頭籃球 【數碼戲胞】
- [ ] PP熊 【第三波】
- [ ] 火線交鋒 【英寶格】
- [ ] 戰地風雲2 【美商藝電】

單選 … 只能 … 並請依遊戲 … 見、Bug多寡 … 及、客戶服務 …

- [ ] EI Online：無限血戰 【遊戲新幹線】
- [ ] RF Online：蛻變 【遊戲新幹線】
- [ ] RO：新世代的誕生 【遊戲新幹線】
- [ ] 天堂II參章：黑暗甦醒 【吉恩立】
- [ ] 信長之野望Online：飛龍之章 【遊戲新幹線】
- [ ] 新天上碑3.3版：雷電神刀 【億泰利】
- [ ] 楓之谷 【遊戲橘子】
- [ ] 熱血江湖Online 【華義國際】
- [ ] 戲谷麻將館2.0上線 【第三波】
- [ ] 魔獸世界 【智凡迪】

(單選：只能勾選一種產品)

- [ ] e-Joy ROxRO 【智冠科技】
- [ ] e-Play全方位線上遊戲誌 【智冠科技】
- [ ] GameQ數位娛樂雙週刊 【數碼戲胞】
- [ ] MachQ攻略學園 【數碼戲胞】
- [ ] Mania遊戲玩癮誌 【遊戲橘子】
- [ ] 軟體世界雜誌 【智冠科技】
- [ ] 電玩通PS2雙週刊 【青文出版社】
- [ ] 電玩通週刊中文版 【青文出版社】
- [ ] 網路玩家雜誌 【遊戲菁英】

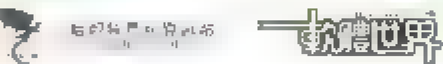
【請沿線剪下，免貼郵票寄回】

■主辦單位：經濟部工業局、經濟部數位內容產業推動辦公室　■委辦單位：資策會產業支援處　■執行單位：台北市電腦公會

■合作單位：












Game Show (2/16-20 台北世貿)

投票，把票投給你覺得最好玩、最棒的各式遊戲，就有……品，豐富的大獎等你來拿，走！投票去。

本活動主辦單位為經濟部工業局及經濟部數位內容產業推動辦公室，由資策會產業支援處委辦與台北市電腦公……等，贊助手機廠商：GIGABYTE，與知名電玩媒體：GameQ數位娛樂雙週刊、LEVEL UP上線解決攻略誌、MachiQ攻略學園、Mania……路玩家等媒體共同合作。

1. 自 94/12/1~31，網友可在巴哈姆特電玩資訊站 www.gamer.com.tw 上進行票選。
2. 讀者可在 GameQ 數位娛樂雙週刊、 LEVEL UP 上線解決攻略誌、 MachiQ 攻略學園、 Mania 遊戲玩瘋誌、軟體世界、電玩通週刊中文版、網路玩家等知名電玩雜誌 94 年 12 月號雜誌票選單上，勾選並填妥個人資料郵寄回函即可。

活動期間，將週週抽出參與投票的幸運網友及讀者，贈送手機、紀念 T 恤、海報等限量周邊商品，得獎名單將公佈於巴哈姆特電玩資訊網站與 TGS 官網，只要參與投票，豐富的獎品就屬於你！

※特別感謝廠商熱情贊助獎品(依公司中文名稱首字筆劃排序)

姓　名：

地　址：

電　話：

手　機：

E-Mail：

（ 免 貼 郵 票 ）

廣　告　回　函
台北市北區郵政管理局登記證
北 台 字 第 5 8 4 8 號
印　刷　品

10558
台北市松山區八德路三段二號三樓

台北市電腦商業同業公會
數位內容組　收

【請沿線剪下，免貼郵票寄回】



三國III
立志傳
Official Guide
全彩216頁徹底攻略
爆烈般的詳盡解說！
大公開
大破解
頂級寶物手到擒來！
大修練
＊突破法術等級上限
www.ttime.com.tw
T-TIME 光譜資訊


2005終極改版，
重返三國古戰場
一較高下！

三國群英傳 ONLINE

www.gameflier.com

決戰赤壁

攻陷兵刃相接的烽火赤壁！

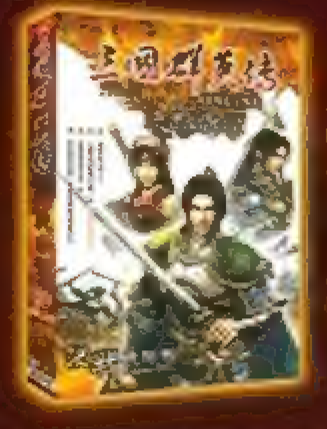
- ♦武將現身保疆衛土　僱用夏侯威、司馬炎…等名將守護城池，180名武將全面出擊捍衛領土！
- ♦召喚神獸威猛現身　開放召喚青龍、白虎、朱雀、玄武四大神獸術訣，讓衛實力震撼升級！
- ♦蠻族勢力威脅入侵　北方匈奴、南方蠻族全新敵方勢力介入，改寫三國三分天下大局！
- ♦重返壯闊歷史戰場　提供對戰地點，增加國戰多樣變化，融合史蹟劇情，重現赤壁、官渡、葭萌關三大經典場景！
- ♦超強四階兵種登場　戰鎚兵、狼騎兵、鐵戟兵…攻防能力全面進化，體驗前所未見領軍成就！











決戰時刻包

- 決戰赤壁全新改版遊戲安裝光碟兩片
- 東邪西毒的剋星—熊貓防毒軟體免費試用15天
- 遊戲使用手冊一本
- 三國100點點卡序號一組（僅限開新帳號使用）

NT$ 49元



錦囊妙計包

- 決戰赤壁全新改版遊戲安裝光碟兩片、遊戲使用手冊一本
- 東邪西毒的剋星—熊貓防毒軟體免費試用15天
- 三國30天無限暢遊點卡序號一組（僅限開新帳號使用）
- 鳳布錦囊、化功丸、經驗值加倍符、轉運符，四大虛擬寶物包包有獎大放送！
- 等多項好禮，好運相送！

NT$ 299元

遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

全省各大超商、3C通路皆有販售。

11/24 撼動上市